

夢は宇宙にあった
星のかけらを拾い、
無限の空間でまどろみたかった
今でも忘れてはいない
五色の拳を振るい
地球を蝕む悪を滅ぼし
いつか必ず
星々の世界へ旅立つのだ

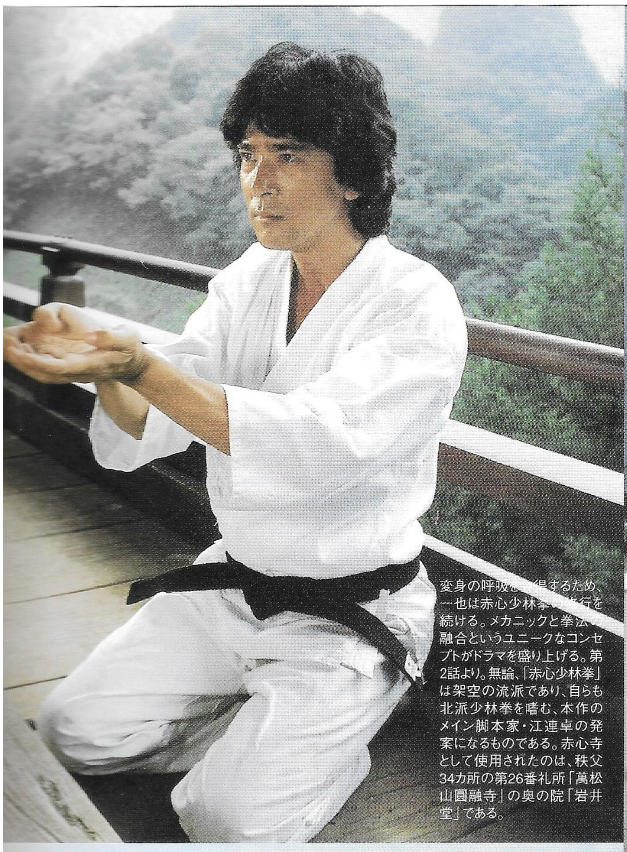
昭和55（1980）年10月17日～昭和56（1981）10月3日
放映：『仮面ライダースーパー1』より



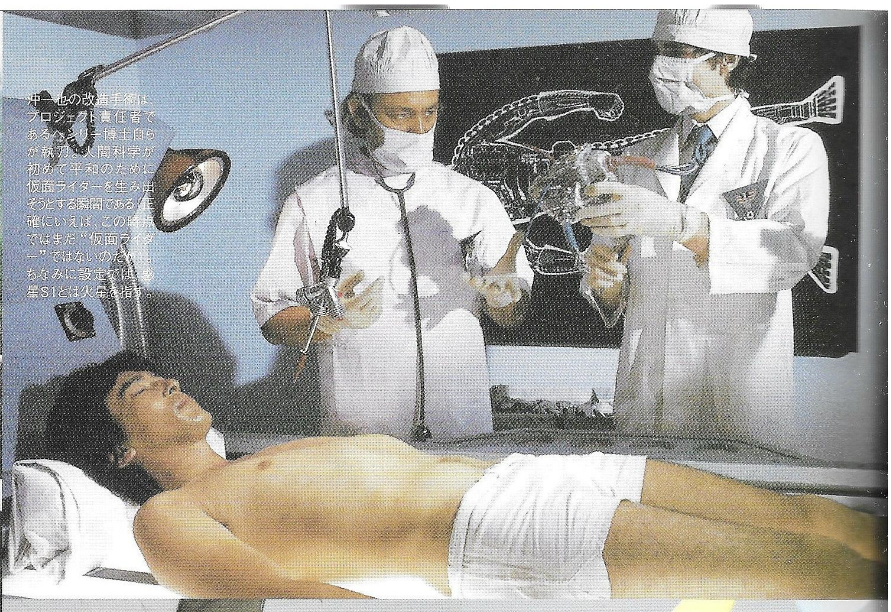
古代拳法と最新メカニックの融合——
いま、人類の叡智を収斂させた
スーパーライダーが立ち上がる!

誕生

仮面ライダー第9号、仮面ライダースーパー1。その企画の発端は前作『仮面ライダー(新)』に登場予定の新ライダー「仮面ライダーV9」だったが、新世代のライダーを生み出すべく、改めて新企画としてスタート。その名も「スーパー"1"」と、新たなるヒーローに相応しい名を冠され、「人類の明日を守るヒーロー」(企画書より)として誕生した。これまでのライダーにはない、つり目のアグレッシブなマスクデザインが新鮮である。オープニング撮影時の特写より。



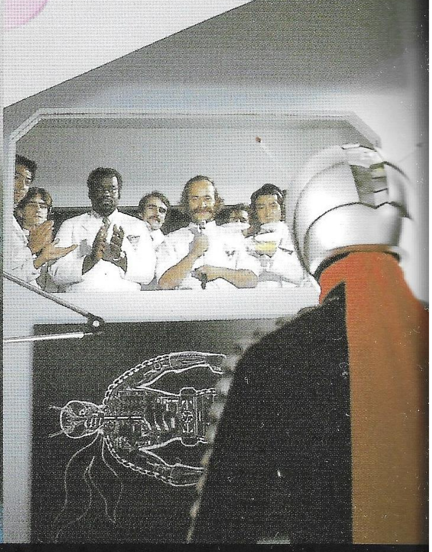
変身の呼吸を会得するため、一也は赤心少林拳の修行を続ける。メカニックと拳法の融合というユニークなコンセプトがドラマを盛り上げる。第2話より。無論、「赤心少林拳」は架空の流派であり、自らも北派少林拳を嗜む、本作のメイン脚本家・江連卓の発案になるものである。赤心寺として使用されたのは、秩父34カ所の第26番札所「萬松山圓融寺」の奥の院「岩井堂」である。



沖一也の改造手術は、プロジェクト責任者であるヘンリー博士自らが執刀。人間科学が初めて平和のために仮面ライダーを生み出そうとする瞬間である（正確にいえば、この時点ではまだ“仮面ライダー”ではないのだが）。ちなみに設定では、惑星S1とは火星を指す。



ドグマにコンピューターを破壊された一也は、精神力によってスーパー1への変身を試みる。だが、それは叶わず、研究所はドグマの攻撃を受け、多くのスタッフとともに炎に包まれてしまう……。第1話より。



改造手術直後、コンピューターの指令により、スーパー1への変身を遂げた沖一也。国際宇宙開発局の研究所のバックアップを受け、任務を遂行するスーパー1は、本来、コンピューターからの指令コマンドがなければ変身できない。第1話より。



赤心少林拳、百人組み手の地獄稽古を経て、一也は遂に変身の呼吸を会得。ドグマの無法と戦う彼の姿を見て、谷源次郎は“仮面ライダースーパー1”の名前を贈る。前作『仮面ライダー（新）』の最後で8人ライダーは生死不明となっているため、この時点ではスーパー1が、ただひとりの仮面ライダーなのである。写真は第14話。

惑星開発用改造人間の大変身！ 人類の未来を拓くヒーロー誕生

将来予想される人口爆発、食糧危機に備えて、アメリカ国際宇宙開発局はその解決策を宇宙に求め、惑星S1探索の計画を進めていた。しかし、S1の環境は生身の人間には過酷すぎるものであることが判明、それに対応し得る改造人間を生み出す極秘プロジェクトチームが発足した。

チームの一員、沖一也は改造人間第1号となることを自ら志願。リーダーのヘンリー博士もその熱意を認め、遂に改造手術が始まった。手術は無事に成功し、一也は惑星開発用改造人間・コードネーム＝スーパー1として生まれ変わった。

だが、そこにドグマが出現。彼らは選ばれた者だけのユートピアを築くことを目的とする、恐ろしい闇の王国だった。ドグマはスーパー1を差し出せと要求。ヘンリー博士がこれを拒否したため、ドグマは開発局の研究所を襲撃。行動隊長・猿渡はヘンリー博士をはじめとして、職員たちを次々と殺害していく。

ドグマの陰謀のため、変身制御コンピューターを破壊され、スーパー1になることができない一也には抵抗の術がない。猿渡が変身した怪人ファイヤーコングの高熱火焔に焼かれ、絶体絶命の窮地に追い込まれる一也。

その時、奇跡が起こった。無意識のうちにスーパー1への変身を遂げた一也は、燃えさかる研究所を脱出、辛くも日本に逃げ延びる。

——それから半年。

変身の呼吸をつかむため、一也は玄海老師の下、赤心少林拳の修行に励んでいた。

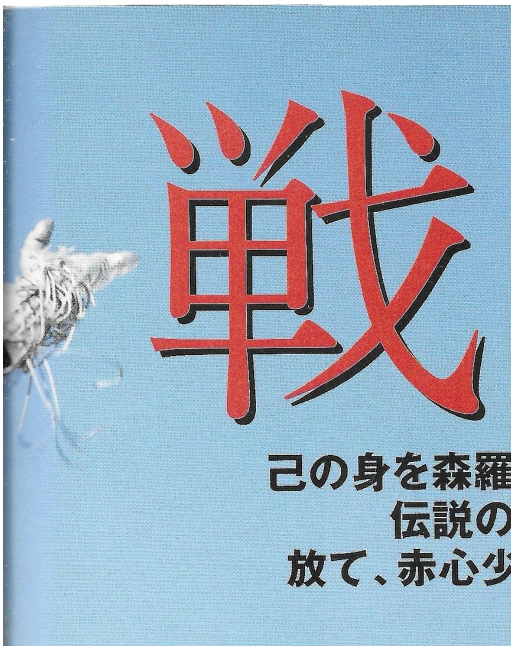
一方、ドグマも日本での活動を始める。かつてスカイライダーとともに戦った、谷源次郎が住む町では、猿渡が無法を働いていた。それを知った玄海老師は、一也に地獄稽古を命じた。次々と襲いかかる門下生をなぎ倒し、一也は最後の相手、玄海老師と拳を交える。その究極の戦いの中、彼は遂に変身の極意を会得する。

猿渡に勝負を挑む一也。ファイヤーコングの正体を現した猿渡に対し、一也もスーパー1に変身する。そのメタリックに輝く姿を見た谷は、思わず「……仮面ライダーだ」と声を漏らす。

赤心少林拳で鍛えた技で、ファイヤーコングを打ち倒したスーパー1の前に駆けつける谷。ネオショッカー大首領とともに、宇宙の果てに消えた8人ライダーの生まれ変わり……谷はそう確信し、一也に「仮面ライダースーパー1」の名前を贈るのだった。こうして今、沖一也は、仮面ライダースーパー1として、人類の未来を守る戦いを始めたのだった。

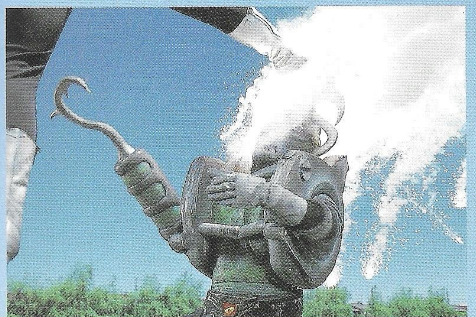
戦力

己の身を森羅万象に委ねる
伝説の必殺拳
放て、赤心少林拳奥義を！





仮面ライダースーパー1の戦闘は、修練を重ねた赤心少林拳の技がベースになっている。スーパー1はスカイライダーに続き、大野剣友会・中屋敷鉄也が主として演じていた（中屋敷が劇場版に素顔で出演した際、また負傷で一時降板した際には、橋本春夢、河原崎洋夫、新堀和男らが代役を務めている）。劇場版より。



スーパーライダー月面キックが、釣り竿怪人ツリボットの頭部を粉砕する。多彩なキックを持つスーパー1だが、その中でも月面キックは最も得意とする技で、20体近くの怪人を葬っている。



キックだけでなく、拳での打撃技も得意とする。戦闘員ドグマファイター程度なら、一撃で倒すことも可能である。格闘シーンで目立つ、銀色のスーパーハンドのフリンジ。当初は金属の鎖だったが、立ち回り時に危険なため、後に革や紐に変えられている。第10話より。

唸る赤心少林拳！華麗なる拳法技のすべて

沖一也は科学者であると同時に、宇宙開発チームの一員として、常にハードなトレーニングに励んでいた。自ら志願したとはいえ、アメリカ国際宇宙開発局、そのプロジェクトの命運を握る、改造人間第1号として認められたことが、彼の精神、肉体が優れている、なによりの証拠である。沖一也という優れた人材に、アメリカ国際宇宙開発局の最先端技術が加わり、誕生したのが惑星開発用改造人間スーパー1なのだ。

宇宙、他惑星という過酷な環境でも活動できるスーパー1の肉体は、本来予定されていなかった戦闘という局面においても、比類なきポテンシャルを発揮することになった。そして皮肉なことに、彼の戦闘力を高めるきっかけとなったのは、ドグマの研究所襲撃である。研究所とともに変身制御コンピューターを破壊されたため、一也は赤心少林拳で猛稽古を積み、変身の呼吸をつかんだ。そして、その過程で強力な拳法を修得したのである。

そうした経緯があるため、スーパー1の技は、修行で身につけた赤心少林拳がその基本となっている。格闘においては攻守ともにバランスに優れ、あらゆる技に秀でるが、仮面ライダーらしく、決め技はやはりキックであり、そのバリエーションは特に豊富である。宿敵ファイヤーコングを葬ったスーパーライダー旋風キック、その後の決め技の中核となるスーパーライダー閃光キック、スーパーライダー月面キックをはじめとして、（以下、スーパーライダーは省略）日輪キック、稲妻旋風キック、十字回転キックなど多彩である。

ドグマ、ジンドグマの強力怪人を向こうに回し、先輩ライダーたちの支援もないまま戦い抜いたスーパー1だが、時には敗北することもあった。だが、常に彼をそこから立ち直らせたのは、赤心少林拳、そして師である玄海老師の存在であった。強敵ギョストマに一度は敗れたものの、一也はあらためて修行に臨み、赤心少林拳の極意である梅花の形を会得。それを応用した新技、スーパーライダー梅花二段蹴りで勝利したエピソードなどが、その代表といえるだろう。



スネークコブランの蛇の腕に巻きつかれ、苦戦するスーパー1。だが、その怪力で投げとばし、逆襲に出る。



華麗な腕のポーズが特徴的なスーパーライダー旋風キック。このキックの型をはじめ、トランポリンを使用した技の表現については、トランポリンアクション担当の大野剣友会・上田弘司自らが発案している。



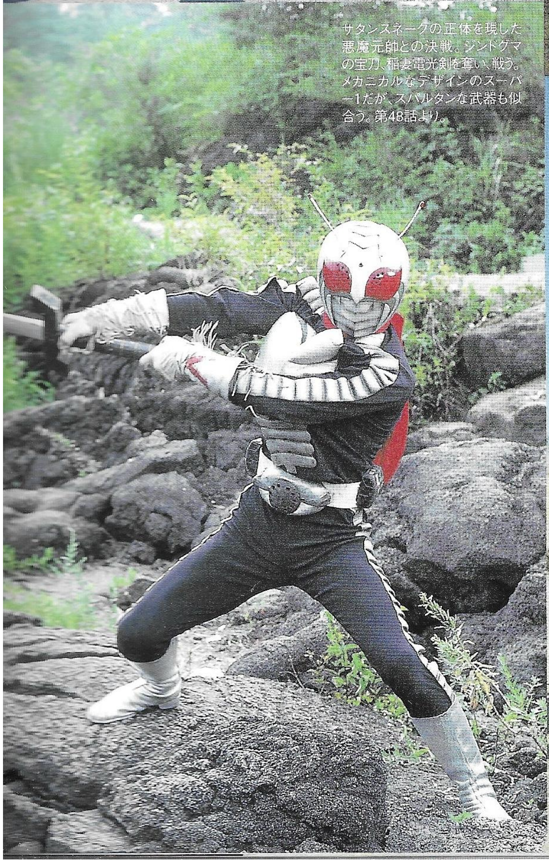
ヤッタラダマスに裏拳を決める。ファイブ・ハンドの基本形態、スーパーハンドは30tのパンチ力を誇り、正確無比な動作で格闘戦に向く。ちなみにファイブ・ハンドは企画時、シルバーハンド、レッドハンドなど、それぞれのカラーがそのまま名称になっていた。



正拳突きでダメージを与えた怪人キラーナイフを、高々と持ち上げ、投げ飛ばす。こうして間合いをとったうえで、必殺のキックを放つというのが、スーパー1の多用する戦闘の組み立てである。



ラジゴーン相手に、初の剣劇を披露。敵の武器を奪って逆襲に出ることも多く、剣以外にも槍なども巧みに扱う。



サタンスネークの正体を現した悪魔元帥との決戦。ジンドグマの宝刀、稲妻電光剣を奪い、戦う。メカニカルなデザインのスーパー1だが、スパルタンな武器も似合う。第48話より。



ボクサーから改造されたアリギサンダー。強烈なパンチ、蟻酸、強靭な装甲を武器にスーパー1を三度まで追い詰めた強力怪人。スーパー1はもっとも得意なキックの間合いで戦おうとするが……。

能力

重力調節機能、ジャンプ用パワーコイル、強化筋肉などにより、スーパー1は驚異的なジャンプ力を誇る。設定によれば、垂直100mのジャンプが可能（資料によっては「無制限にジャンプ可能」との記述もある）。

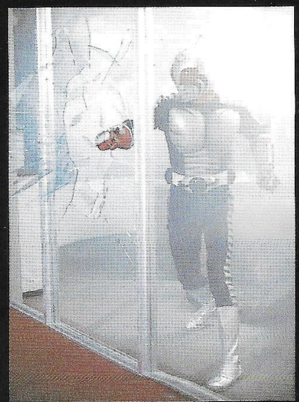


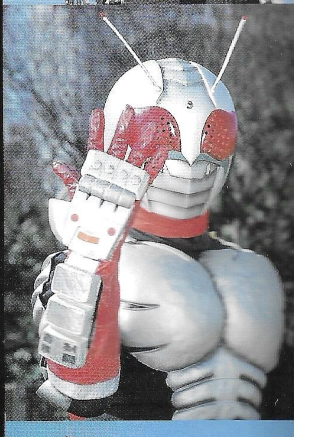




▲▶ファイブ・ハンドの基本形態、銀色のスーパーハンド。パンチ力30t（資料によっては「300t」との記述もある）の威力を誇る、格闘用の腕である。腕から垂れているフリンジ状のものは、ただの飾りではなく、衝撃吸収装置となっている。「チェンジ！ ○○○ハンド」と叫び、ポーズを決めることにより、ハンドボックスに収納された各種ハンドに換装される。チェンジに必要とする時間は0.5秒ほどである。

▼▶赤いパワーハンド。惑星開発で必要とされるであろう、重量物の運搬などを想定して設計された。50t（資料によっては「500t」との記述もある）の鉄球を受け止め、投げ返すという怪力を誇る。ドグマ怪人オニメンゴの金棒を飴のように曲げるなど、敵の武器を粉砕する際によく用いられた。下の写真はパワーハンド・メガトンパンチの一撃。



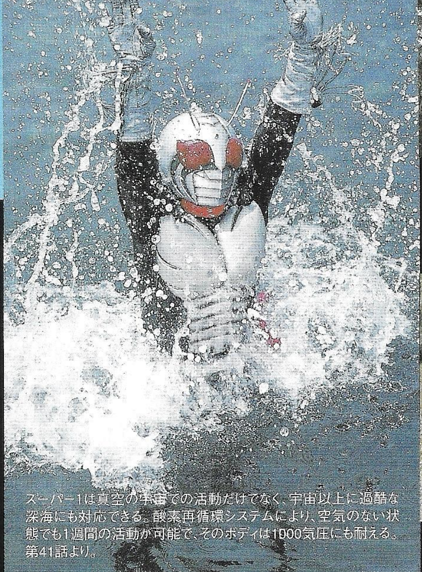


チェンジ！ 冷熱ハンド!!
科学の粋を結集した5つの腕が邪心の影を打ち破る！





▲▶青いエレキハンド。発電能力を持ち、様々な器機に電気の供給を可能とする、いわば腕の形をした発電システムである。最大3億vの電圧を発生させることが可能で、敵に接触しての電撃は当然、稲妻放電、エレキ光線など、離れた敵への攻撃にも使用できる。

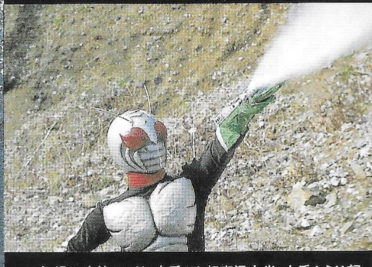


スーパー1は真空の宇宙での活動だけでなく、宇宙以上に過酷な深海にも対応できる。酸素再循環システムにより、空気のない状態でも1週間の活動が可能で、そのボディは1000気圧にも耐える。第41話より。

惑星開発用改造人間ファイブ・ハンドに秘められた能力

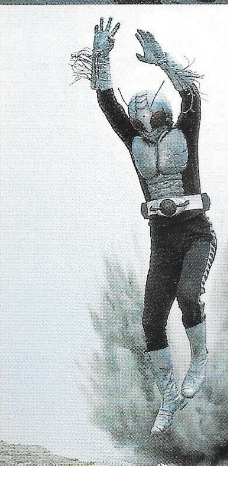
仮面ライダースーパー1は、惑星S1開発任務を目的とした、惑星開発用改造人間であり、そもそも戦闘のために造られた存在ではなかった。この点が、他の仮面ライダーと大きく異なる特徴である（あえていうなら、深海開発用改造人間の仮面ライダーXが近い存在か）。とはいえ、過酷な状況下で任務を達成するため、スーパー1には様々な特殊能力が与えられており、それは戦いにおいても十分に活用できるものであった。

スーパー1のエネルギー源は、ベルト中央のサイクロードからとり入れる、風力エネルギーである。普段はシャッターで守られているが、変身時には開放され、大量のエネルギーをとり込む仕組みになっている。そしてそのエネルギーは人工関節・人工筋肉を通じ、莫大なパワーを発揮する。また、体内には体温調節装置や酸素を生み出す人工肺、重力調節装置、そして小型原子炉など、宇宙空間で活動するためのシステムが組み込まれている。





▲▶緑の冷熱ハンド。右手から超高温火炎、左手からは超低温の冷凍ガスを発射する。これも惑星開発用のものであり、炎の惑星や氷の惑星での活動を補助することを目的としている。火炎と冷凍ガスは同時発射することもでき、パンチ、キックといった打撃の効果がない敵との戦闘に大いに役立つ。

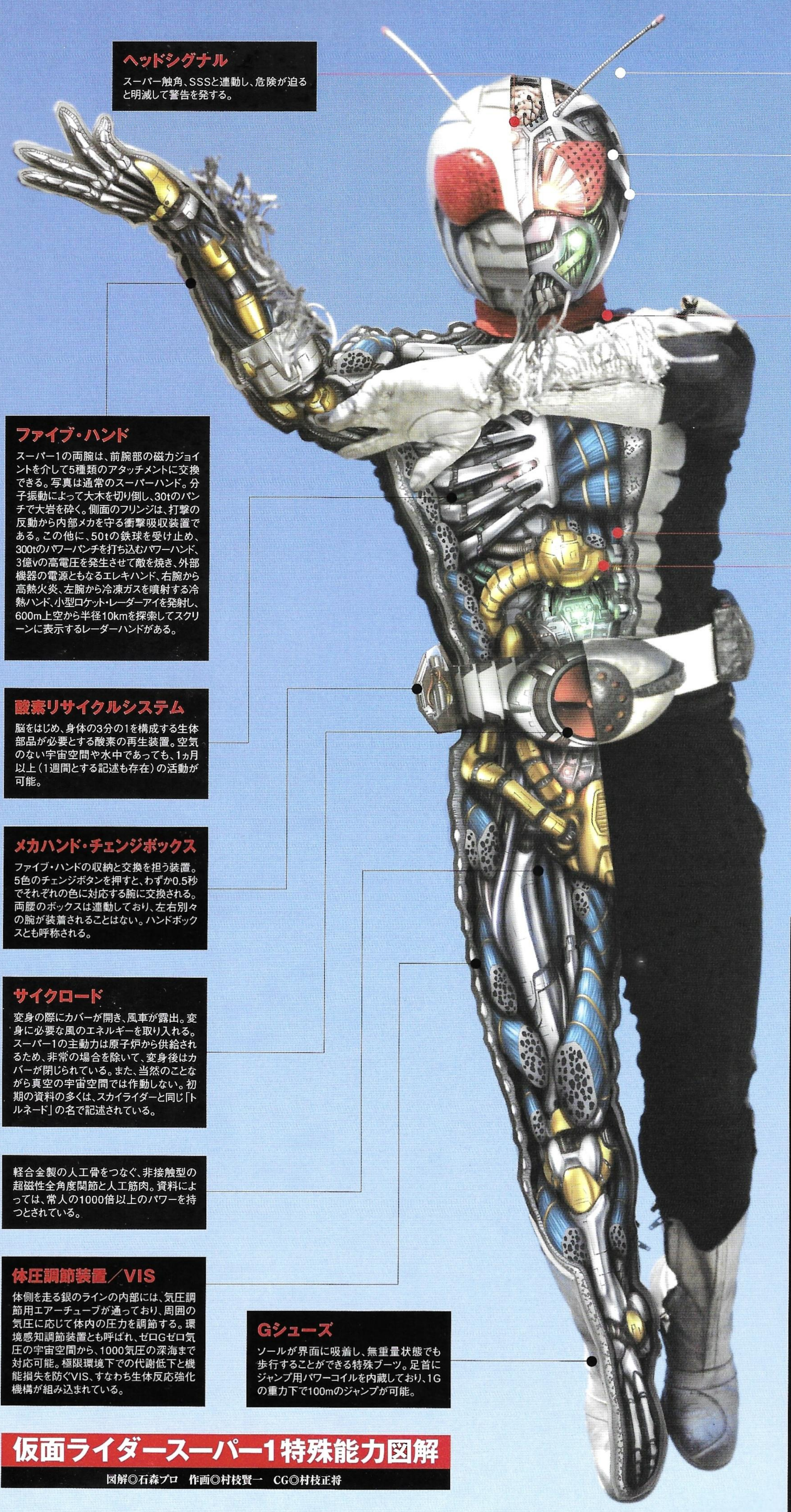


宇宙開発を目的としたスーパー1は、あらゆる極限状態での活動を想定し、設計されている。そのためボディは強靱で、近距離での爆発にもびくともしない。第32話より。





▲▶金色のレーダーハンド。偵察用ロケット・レーダーアイを発射し、様々な情報を得ることができる。レーダーアイは半径10km四方の様子を探り、そこから送られた情報は手の甲部分のスクリーンに映像となって表示される。また、緊急時においては、レーダーアイは小型ミサイルとしても使用できる。



仮面ライダースーパー1特殊能力図解

図解◎石森プロ　作画◎村枝賢一　CG◎村枝正将

頭部のスーパー触角とSアイは優れた探知能力を持ち、隠れた敵を発見するのに役立つ。

こうした複雑なメカニズムで構成されているスーパー1は、自身の秘密基地に設置されたチェックマシーンにより、常にメンテナンスを欠かさない。

スーパー1最大の特殊機能は、5つの形態に変化できる、ファイブ・ハンドである。

基本形態のスーパーハンドでも30tのパンチを放つ力を持つが、パワーハンドは50tの物体を受け止め、投げ返すほどの怪力を発揮。非常時の電源供給を想定して造られたエレキハンドは、その電力を武器とし、3億vのエレキ光線・浄化光線などを発射できる。冷熱ハンドは右手から超高温火炎、左手から超低温ガスを噴射。敵を攻撃すると同時に、高熱・低温で敵の攻撃を封じる能力を持つ。レーダーハンドは手の甲から偵察用レーダーアイを発射し、半径10kmの情報をキャッチすることができる。レーダーアイは超小型ロケットであり、緊急時には武器としても使用できる。スーパー1はベルト横のメカハンド・チェンジボックスを操作することで、この5つの機能を自由に使い分けることができるのである。



Vジェット

（Vマシーン）

轟け！Vジェット 跳べ！ブルーバージョン 2大マシンが大地を駆ける！

通常形態のVマシーンからVジェットへの変形過程。オープニングでもお馴染みのシーケンスだが、フロントカウルが左右に開き、続いて車体後部の器機やウイングが展開する。ちなみに、すべては実際の劇用車にセットされた電動変形ギミックによるアクション。その動力は元からの車載バッテリーに頼っていたため、バッテリー上がりなどのトラブルも多発したという。また改造パーツを含んだ車体重量は450kg以上。フロントカウル開閉ギミックのためにハンドルのバランスも悪くなり、操作性はあまり高くなかったという。第47話より。



アメリカンスタイルのバイク特有の乗車姿勢をとるスーパー1。旧サイクロン号、カブトローなどの一部例外はあるが、これまでオフロードタイプだったライダーのバイクの中にあって、久々のオンロードタイプ、そして初のアメリカンバイクの登場となった。大きなカウリングが特徴の車体で、当初、エンジンを覆うように両サイドにもカウリングがあったが、緊急時に足を着く際に邪魔で危険なこと、さらには、鉄製でかなりの重量があり、マシンの安定を阻むといったことから、オープニングや第1話撮影時を除き、あえて取り外されたまま撮影された。第47話より。



マシンは2台用意されたが、VマシーンからVジェットへの電動変形ギミックが仕込まれたものが主に使用された。もう1台は変形ギミックはなく、Vマシーン状態で固定されたもの。こちらは大泉のオープンセットでの撮影以外は、ほとんど使われなかったという。第4話の特写より。

1:Vジェット・シグナル。特殊車両の接近を警告し、周囲に注意を促すための回転灯。一般道の走行を前提としたロードマシン、Vジェットならではの装備である。スーパー1とその装備が、本来平和目的で開発されたものであることの象徴と言えよう。

2:ダブルジェット。変形と同時にノズルが出現する、双発ジェットエンジン。特有のタービン音を響かせ、大きく重いVジェットを、超音速の時速1340kmにまで加速する。最高速度をマッハ1.3と表記し、マッハ1.2のスカイターボより速いと解釈する資料もある。

3:自動航行コンピューター。リアトランクに収納された、オートナビゲーション用ミニ・コンピューター。ガルウイング状に展開されるコンピューターアイで周囲を認識し、無人走行が可能である。スーパー1搭乗時も、スポイラーやサスペンション、タイヤ圧等を制御して操縦を補佐する。

4:ハイスピード・ウイング。高速走行時に車体を安定させる水平翼。飛行機の翼とは逆に、下面側が膨らんでおり、強いダウンフォースを生じさせて車体を路面に押し付ける働きも持つ。

5:サイドジェット排気管。左右に伸びるフェアリング先端にも、スラスターを内蔵している。高速走行中は、ハンドルもブレーキもほとんど役に立たない。そのため、フェアリングの稼動による能動的空力制御や、ジェット噴射を使って機動性を確保するのである。

6:MSS。マイクロ・ソーラー・システムを意味する、原子力エンジン。超小型太陽装置の名のとおり、太陽と同様の核融合反応からエネルギーを取り出している。最高出力は3000馬力（2000馬力とする資料もあり）

7:フロントガード。高い防弾・耐熱効果を持った風防。変形しても自動的に復元する性質の特殊固形流体を、弾丸の貫通を防ぐ合成被膜でコートしてある。

8:前方レーダー。Vマシーンの状態ではフロントカウル内に隠されているセンサークラスター。Vジェットに変形すると露出し、感度とセンシング範囲が増す。映像はインストルメントパネルのモニターに表示。

9:パワーサーチャー。10km先まで照らすことのできる、主力ヘッドライト。Vマシーンの状態でも性能は変わらない。

10:フラッシュビーム。ターンシグナルを兼ねる、3対のランプ。閃光を放って敵を眩惑するほか、それぞれ赤外線、紫外線、X線を照射可能。怪人の変装や、隠された扉、爆弾等を発見する。

■巡航時速／600km　■最高時速／1340km



夢の高速2輪要塞 VジェットⅡVマシーン

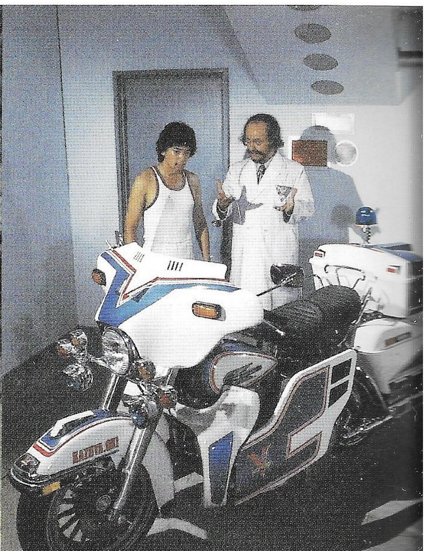
スーパー1専用のオンロードマシン。沖一也をスーパー1に改造したアメリカ国際宇宙開発局のヘンリー博士によって設計製造された。メインエンジンにはマイクロ・ソーラー・システム・エンジン（これもヘンリー博士が開発）を搭載。音速を超える驚異の高速性能を誇る。通信、探知機能にも優れ、主として敵の追跡に使用される。スーパー1と常に連動している脳波追跡装置が搭載され、遠隔コントロールも可能。

通常時はカウルやウイングが収納された〝Vマシーン〟と呼ばれる形態をとっており、変身前の沖一也の常用バイクとなっている。スイッチひとつで、いつでも変形が可能で、無論その逆変形も可能である。VマシーンからVジェットに変形することで、すべての機能がパワーアップ、最高速度も倍以上になる。

ブルーバージョン



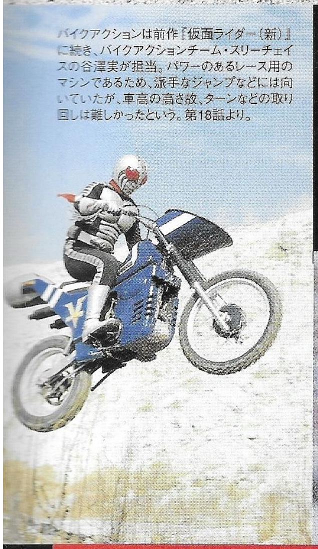
"軽量小型"と表現されることの多いブルーバージョン。ハーレーベースのVマシーンと比べれば確かにそうだが、レース用モトクロッサーをベースにしており、サスペンションのストロークも長く、かつてのライダーマシンと比べるとかなり大柄な車体であることがわかる。当時、一部の絵本では「ロードバージョン」の名称で紹介されていたこともあった。第3話より。



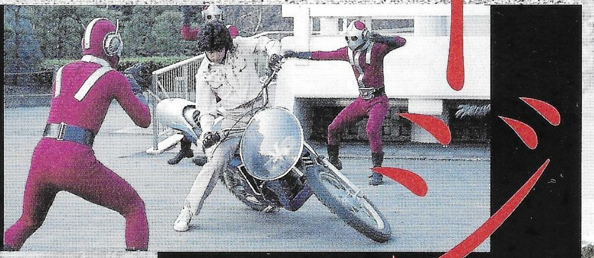
Vジェット（Vマシーン）は沖一也の改造手術をしたヘンリー博士の設計によって製作された。当初、劇中では変形前後を問わず「Vマシーン」と呼称されていたが、『テレビランド』誌が変形後を「Vジェット」と表記したことがキッカケで、以後、本編でもVジェットという呼び名が定着した（Vジェットという名称自体は、企画時から存在している）。第1話、一也が初めてマシンと出会ったシーンより。



Vマシーンを駆る沖一也。Vマシーンは一也の常用バイクとしても使用された。ちなみに企画当初、スーパー1用マシンの名前は「アクセロン」、製作決定が近い時期の企画書では「333ジェット」「スーパージェット」と呼称されている。企画書では"オン・オフ2種類の形態に変化できるスーパーマシン"と記述されていることもあったが、結局、オン、オフ、2台のマシンが別に用意されることになった。第18話より。



バイクアクションは前作『仮面ライダー（新）』に続き、バイクアクションチーム・スリーチェイスの谷澤実が担当。パワーのあるレース用のマシンであるため、派手なジャンプなどには向いていたが、車高の高さ故、ターンなどの取り回しは難しかったという。第18話より。

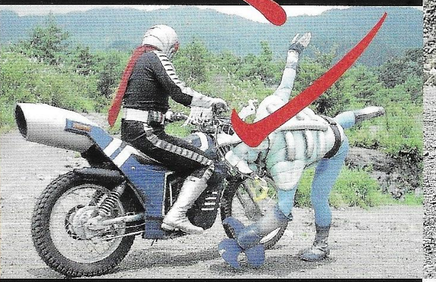


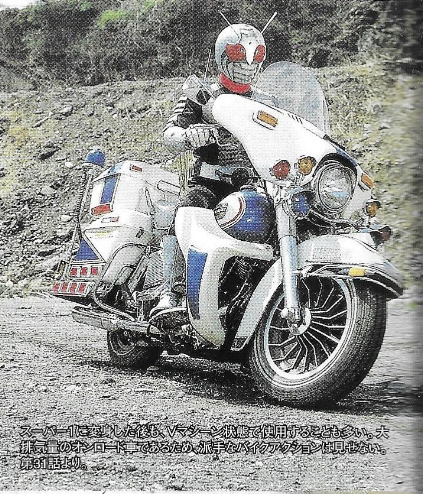
▶第22話からのブルーバージョンは、いわば後期型と呼ぶべきモデルに変わっている。一回り小さな車体となり、ミラクルライト内のメカが省略されていること、フロントホークに黒い蛇腹カバーがないこと等が特徴である。前作に登場したスカイターボを改造したと言われているが、一方では同じベース車を新しく用意したという証言もあり、詳細は不明である。第25話より。



◀砂煙を上げてターンを決めるブルーバージョン。車体後部のV字のコントロールアンテナがないのがわかる。破損が多いため、シリーズ後期は装着されないまま撮影されることが多かった。第18話より。

▼ゴールダーに体当たりするブルーバージョン。こちらも後期型である。第22話以降は、ブルーバージョン最後の活躍である第47話のゴールドゴースト戦を除き、すべて後期型が使用されている。





スーパー1に変身した後も、Vマシーン状態で使用することも多い。大排気量のオンロード車であるため、派手なバイクアクションは見せない。第31話より。

1：コントロール電波受信アンテナ。伸縮する2本のアンテナで、スーパー1からの指令を受信。無人走行でどこにでも駆けつける。
2：加速用ブースター。点火すれば、直線での最高時速はたちまち800kmに跳ね上がる。資料によって、ジェットエンジンとロケットエンジンの表記が混在。また、敵の動きを鈍らせる特殊ガス発生器を装備するという記述も見られる。
3：無公害排気ガス管。MSSの排気は、水蒸気とわずかな窒素のみであり、無公害。真空中では排気も回収して再利用するため、バルブが閉じられる。加速用イオンジェット噴射口とする資料もある。
4：高性能コンピューター。多くのライダーマシン同様、通常のバイクの燃料タンクにあたる部分にコンピューターが収納されている。センサーから得た路面や車体の状況を判断し、軽金属ボディ各部のアクティブサスペンションを駆動する。
5：MSS。Vジェットと同じく、原子力エンジン・MSSを搭載。オフロードマシンでありながらも軽々と時速は500kmをマークする。初期の資料には350kmとするものもある。
6：電磁アクションコイル。ショック吸収スプリングとしても機能するコイルが、フロントフォークの伸縮をコントロール。200m（資料によっては120m）というジャンプ力は、ターボプロップエンジンを搭載したクルーザーのそれに匹敵する。
7：ミラクルライト。透明シーリング内に、索敵用電子機器とともに設置された、並列2連の角型ヘッドライト。赤外線からX線までの波長の光を発し、その反射光および透過光から怪人の弱点を見抜く。可視光線領域では、数十km先まで照らすことができる。
8：スーパータイヤ。マシンガンの弾丸も弾く特殊素材で、バーストせず、地面や壁面に強く吸着する。無重力空間で、人工衛星や小惑星の上を走行することも可能。

■全長／285cm　■重量／300kg　■最高時速／500km（ブースター使用時／800km）　■ジャンプ力／200m

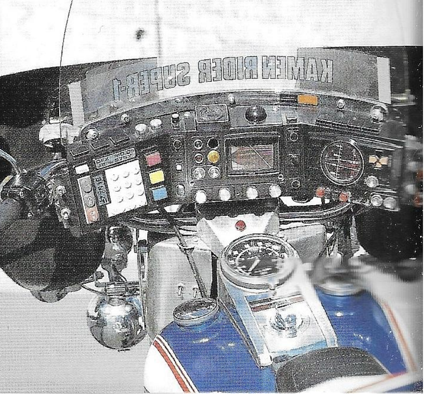


高機動力を誇る駿馬 ブルーバージョン

仮面ライダースーパー1のセカンドマシン。オフロード対応車。Vジェット（Vマシーン）と同じく、ヘンリー博士によって開発された。

荒れ地、水辺などでの使用を想定され、機動性重視で軽量に設計されている。そのため、変身前の一也にも操縦が可能である。その取り回しのよさから、敵オートバイ部隊や怪人との戦闘にも使用される。スーパーライダーブレイクという突進技を持つ。

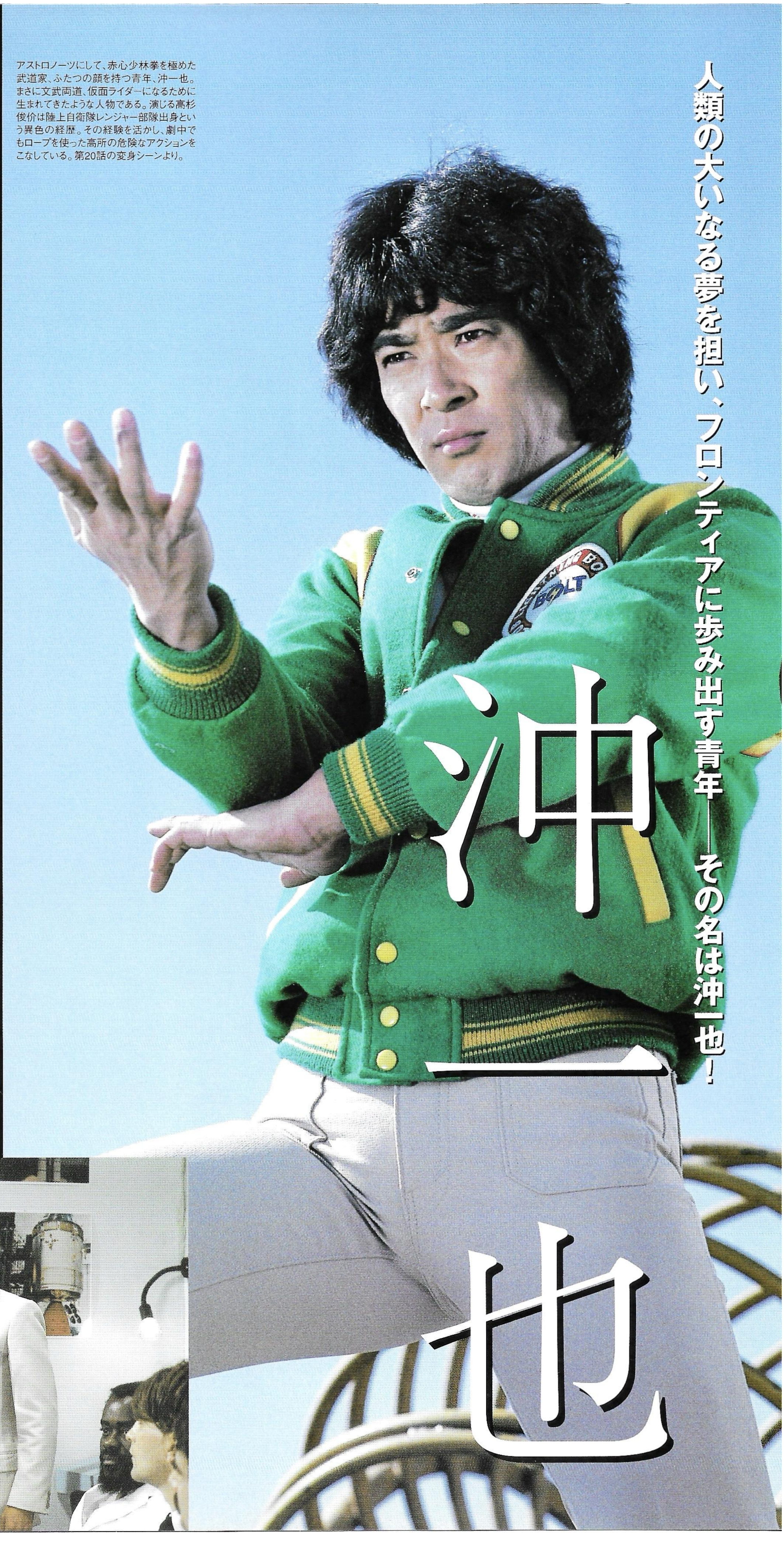
普段はVマシーン（Vジェット）とともども、一也の秘密基地に格納されている。



Vジェット（Vマシーン）のコンソール。右側にレーダーなどの追跡システム、左側には変形用のスイッチが並んでいるという設定。テンキーなどのボタンに、電卓の部品が流用されていることがわかる。第4話の特写より。

人類の大いなる夢を担い、フロンティアに歩み出す青年——その名は沖一也！

沖一也



アストロノーツにして、赤心少林拳を極めた武道家、ふたつの顔を持つ青年、沖一也。まさに文武両道、仮面ライダーになるために生まれてきたような人物である。演じる高杉俊价は陸上自衛隊レンジャー部隊出身という異色の経歴。その経験を活かし、劇中でもロープを使った高所の危険なアクションをこなしている。第20話の変身シーンより。

その夢は未来と宇宙に！赤心少林拳で戦う青年科学者

仮面ライダースーパー1に変身する青年で、アメリカ国際宇宙開発局の秘密部署〝改造人間プロジェクトチーム〟の研究員だった。

幼くして両親を失い、孤児となったところをヘンリー博士に引きとられ、その後、博士が責任者を務めていた国際宇宙開発局の研究所で育つ。そうした土壌もあり、長じては宇宙開発を志していた父の跡を継ぎ、人類の未来を懸けた研究に打ち込むようになった。

〝改造人間プロジェクト〟が最終段階に至り、改造人間第1号を製作するにあたり、自ら改造手術の被験者に志願。研究所で育てられたことを恩に感じての行動なのでは？　とヘンリー博士にも心配されたが、すべては一也の宇宙への憧れ、そして人類の未来を築こうという意思によるものであった。

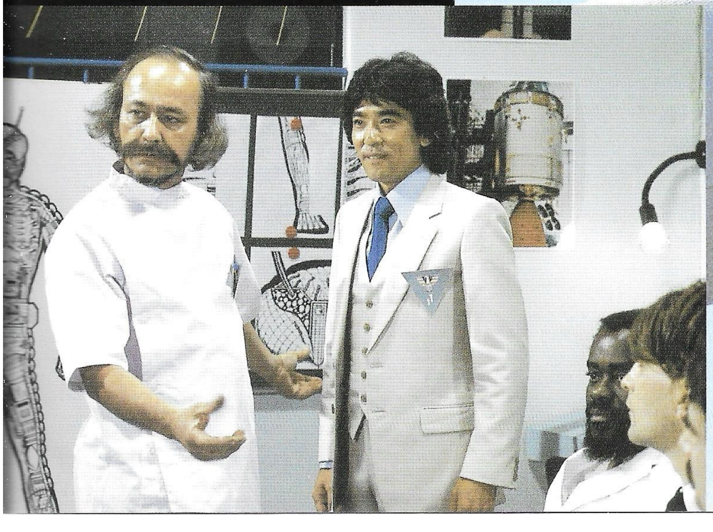
改造手術は無事に成功し、本来なら、様々な試験を経て、惑星S1の開発に従事するはずだったが、闇の王国ドグマが現れたことで、一也の運命は一変した。研究所は破壊され、ヘンリー博士以下職員はすべて殺され、生き残ったのは一也のみであった。そして、惑星開発用に改造された肉体を使い、ドグマと戦うことを決意せざるを得ない状況となったのである。但し、そこでも一也には試練が待ち受けていた。スーパー1の変身には本来、変身制御コンピューターが必要だが、それはドグマによって破壊されていた。一也は自力で変身する呼吸を会得するため、半年にわたって赤心少林拳の修行に励んだのである。

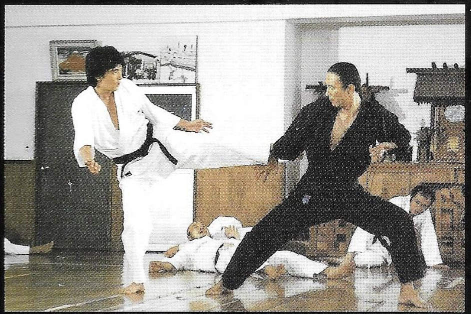
だが、その半年の赤心少林拳の修行こそ、もともと逞しい青年だった一也の心と身体をさらに鍛えることになり、結果、ドグマの送る怪人たちと互角に戦える力を与えたのである。

そうした修羅場をくぐり抜けていながら——否、修羅場を知っているからこそ、普段は飾らない気さくな性格を見せる。ハルミ、チョロ、そして子供たちに慕われる、頼りになる兄貴分である。

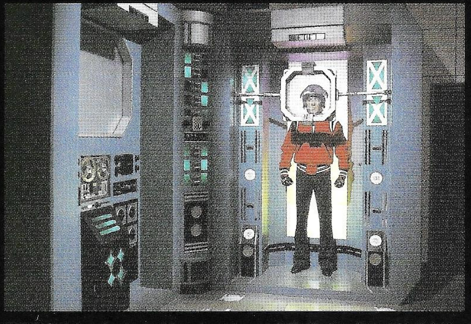
惑星開発に携わるエリート、そして赤心少林拳の厳しい修行を経て、仮面ライダーとなった時点から、すでに完成されたパーソナリティを持つ男。戦いに敗北することはあっても、赤心少林拳と明日を信じる強い心に支えられ、なんどでも立ち上がる不屈の男。その頼もしさこそ、沖一也という青年を象徴するものである。

▼惑星開発用改造人間「スーパー1」になることを志願した沖一也。人類の進歩のため、自ら改造を望んだというポジティブな姿勢が、過去のライダーと一線を画している。企画書においても、そうした姿勢が新世代のキャラクターとして強く謳われている。第1話より。





ドグマ怪人ファイヤーコングが化けた、拳法家・猿渡剛介との戦い。拳法を悪用する敵に対しては、一也の怒りは特に激しい。第2話より。



戦闘後にはチェックマシーン（チェッカーマシーンとも呼ばれる）に入り、ボディを点検。ダメージが発見された場合、可能な範囲なら自動で修理まで行われる。ちなみにチェックマシーンは研究所から持ち出した設計図をもとに、一也自身が組み立てたものである。第3話より。



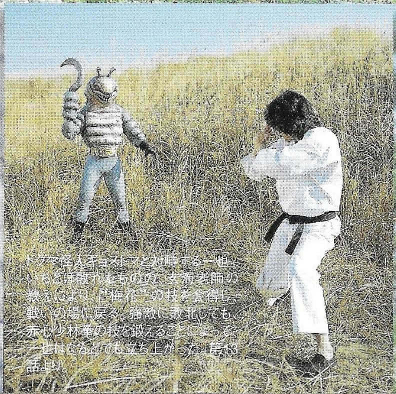
第2話より。変身の呼吸をつかむための地獄稽古。主演の高杉俊价も、拳法指導の北派少林拳・龍明広のもとに通い、拳法の稽古をしている。企画時から変身の前後とも“カンフー”を使うことは決定済みだったが、それがメイン脚本家・江連卓によって少林拳と具体的に設定されたのは、クランクイン間際のことである。



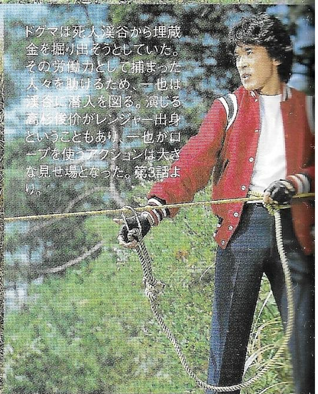
怪人ハサミンブラッドが変身したピエロが、街を恐怖に陥れた。沖一也は謎の老人に変装し、ピエロの前に現れる。こうした変装もまた、一也の特技のひとつである。第23話より。



“赤心少林拳・真剣白刃取り”！　妖刀ドグマンを手にした天才剣士・尾谷健一郎と対決するため、一也は、玄海老師の指導の下、弁慶と特訓を重ね、遂に赤心少林拳の奥義を会得したのである。第17話より。



ドグマ怪人ギョストマと対峙する一也。いちどは敗れたものの、玄海老師の教えにより“梅花”の技を会得し、戦いの場に戻る。強敵に敗北しても、赤心少林拳の技を鍛えることによって、一也は何度でも立ち上がった。第13話より。

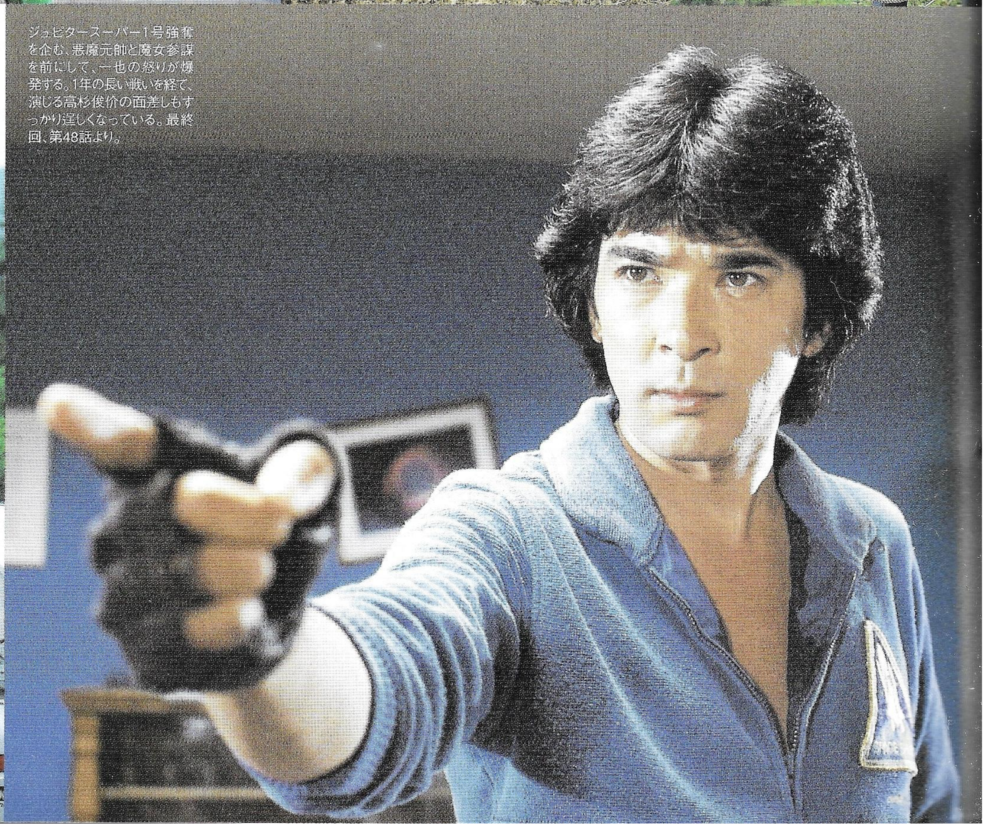


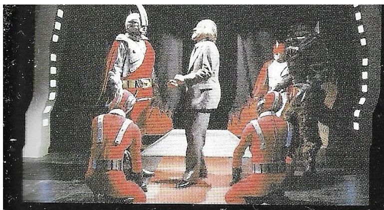
ドグマは死人渓谷から埋蔵金を掘り出そうとしていた。その労働力として捕まった人々を助けるため、一也は渓谷に潜入を図る。演じる高杉俊价がレンジャー出身ということもあり、一也がロープを使うアクションは大きな見せ場となった。第3話より。

長かった悪の組織との戦いも終わりを告げた。惑星開発の夢を叶えるため、一也はジュピタースーパー1号で地球を離れることになった。やむなく戦いに使われていた惑星開発用の能力が、ようやく本来の目的で使えるようになったのである。最終回、第48話より。

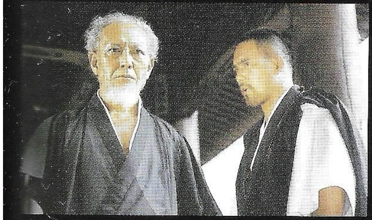


ジュピタースーパー1号強奪を企む、悪魔元帥と魔女参謀を前にして、一也の怒りが爆発する。1年の長い戦いを経て、演じる高杉俊价の面差しもすっかり逞しくなっている。最終回、第48話より。





▲沖一也の育ての親であり、同時に彼をスーパー1に改造したヘンリー博士。第1話のみのゲストであるが、この重要な役柄は、それまで悪役のイメージが強かった、大月ウルフが好演した。



▲赤心少林拳の玄海老師と弁慶。劇中では明確にされていないが、沖一也は亡き父とともに5歳の時から少林拳の門を叩き、ずっと玄海老師の指導を受けている。また、弁慶はその頃からの一也の兄弟弟子である。第2話より。



▲猿渡の門弟に脅かされる谷源次郎たち。彼らがドグマと関わるようになった最初の事件であり、この後も様々な形で悪の組織の脅威にさらされることになる。第2話より。



▲沖一也を囲む、谷モーターショップの面々。シリーズ前半、ドグマ王国編のレギュラー陣である。『仮面ライダー』で多数のライダーガールズを起用した後、『仮面ライダーV3』でヒロインを珠純子ひとりに絞ったのと同じく、ヒロインの多かった前作『仮面ライダー（新）』から一転、本作もヒロインは草波ハルミひとりとなった（ジンドグマ編からは、その友人・水沼マサコが登場）。

仲間

スーパー1と手を結び
今こそみんなで咲かせよう
自由という名の大輪の花を！





▶"仮面ライダー"の出現に感極まる谷源次郎。谷は前作『仮面ライダー（新）』のラストで、宇宙の果てに消えた8人ライダーを見送っている。地上に新たな悪は生まれても、もはやライダーはいない……そう思っていた彼にとって、新ライダーの登場は最大の吉報であった。第2話より。

◀劇場用作品『仮面ライダースーパー1』に登場した、マタギの里・山彦村の子供たち。ドグマ編の唯一の少年レギュラーだった草波良と友情を育んだ。

◎仮面ライダースーパー1 人名録

ヘンリー博士



アメリカ国際宇宙開発局の研究所所長。開発局秘密分署「改造人間プロジェクトチーム」統括責任者。沖一也の育ての親でもあり、彼を惑星開発用改造人間に改造する手術の執刀を行った。ドグマへのスーパー1の提供を拒んだため、研究所を襲撃され、ファイヤーコングに殺害された。（第1話登場　出演／大月ウルフ）

谷　源次郎



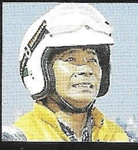
谷モーターショップのオーナー兼店長。幼い頃から一也をよく知り、日本に戻ってきた彼の支援者となる。かつてはスカイライダーとともに戦い、また、歴代ライダーの活躍をもよく知る人物である。一也に「仮面ライダースーパー1」の名前を贈った。ドグマ、ジンドグマといった悪の組織と積極的に戦い、ジュニア・ライダー隊が発足した後は、店を隊の拠点として開放した。小型メカの開発も得意。（第1～48話登場　出演／塚本信夫）

草波ハルミ



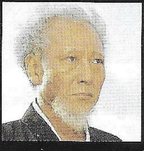
谷モーターショップの店員。一也に密かに想いを寄せている。調子に乗りやすいところがあり、事件と聞くと、すぐに首を突っ込んでいく。そのため、敵に捕まるなど危険な目に遭うことも多々あった。ジュニア・ライダー隊結成以降は隊長となり、さらに積極的に活動するようになった。ライダー隊の中心的人物、草波良の姉でもある。良とともに一也に空手を習っており、後に一級の免許を授かる。一輪車が得意。（第1～48話登場　出演／田中由美子）

小塚政夫



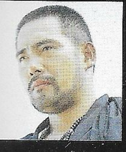
愛称は「チョロ」。谷モーターショップの唯一のメカニック。もと大泥棒で、身体の関節をはずすことで、どんな場所にも潜り込めるという特技を誇る。一也のことを兄貴と慕っている。ジュニア・ライダー隊名誉隊員。（第1～48話登場　出演／佐藤輝昭）

玄海老師



赤心寺の僧侶にして、赤心少林拳最高師範。一也に厳しい修練を与え、スーパー1に変身する呼吸を会得させた。その後も一也が苦境に立たされるたびに、様々な形で助言を与えた。カイザーグロウとの一騎打ちに敗れたが、その弱点を一也に伝えて息絶えた。（第2～23話登場　出演／幸田宗丸）

弁慶



赤心少林拳師範代。常に玄海老師に付き従う。玄海老師とともに一也を鍛える兄弟子であり、彼が苦境に陥った際には常に稽古相手を務めた。カイザーグロウに敗れた一也を庇い、テラーマクロ親衛隊の弓矢に倒れる。（第2～23話登場　出演／西山亀司）



▲ジンドグマ編になってからは、実質、ジュニア・ライダー隊が主役のエピソードも多い。背景に見えているのは、シリーズを通して多用された東映東京撮影所のオープンセット。街路樹の柳が印象的だが、後にショッピングビルが建ち、現存しない。第29話より。
▼宇宙に旅立つ一也を見送る面々。谷やハルミやチョロ、マサコ、そしてジュニア・ライダー隊員たち。ジンドグマ編のレギュラー陣勢揃いのグランドフィナーレである。第48話より。

▶スーパー1の顔を模したヘルメット、青いベスト、赤い自転車、そしてペンダントと七つ道具の入った専用バッグ。シリーズ後半、ジンドグマ編になってから登場したジュニア・ライダー隊の装備一式である。ジンドグマ編の開幕エピソードである第24話より。

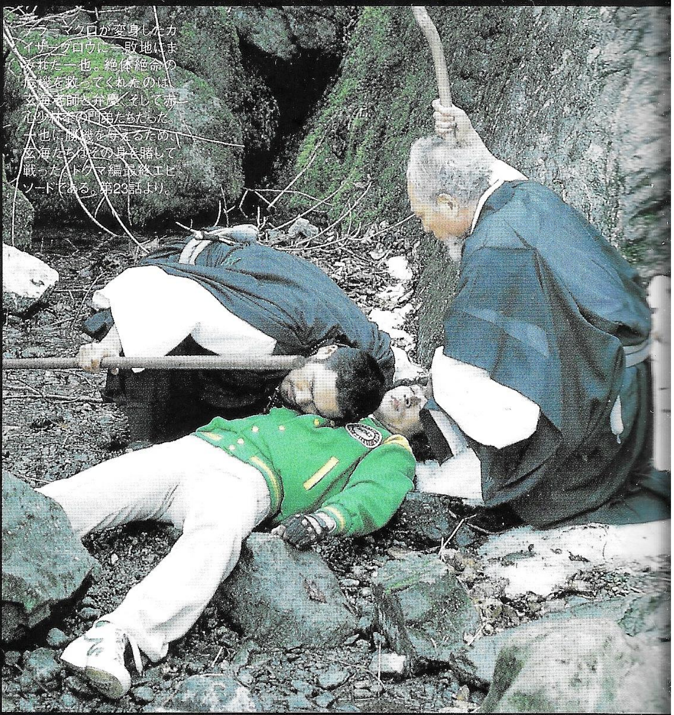


▶隊長のハルミ、副隊長のマサコとともに行く、ジュニア・ライダー隊の面々。乗っている赤い自転車は、彼らの活躍で危機を救われた木谷教授から贈られたもの。そのプレゼントがキッカケとなり、良の発案でジュニア・ライダー隊は誕生した。第24話より。





◀行川アイランドを訪れたジュニア・ライダー隊は、コマサンダーの一味に捕らわれてしまった。救いに現れたのは、ジンファイターに化けた谷源次郎たちだった。谷の珍しい変装姿である。ちなみに、髭は第24話で落とした。第37話より。



テラーマクロが変身したカイザーグロウに一敗地にまみれた一也。絶体絶命の危機を救ってくれたのは、玄海老師と弁慶、そして赤心少林拳の門弟たちだった。一也に勝機を与えるため、玄海たちはその身を賭して戦った。ドグマ編最終エピソードである。第23話より。



▼谷源次郎の愛車は、前作『仮面ライダー（新）』から続いての黄色の小型ジープ。劇場版では山彦村の子供たちを乗せ、空飛ぶ火の車から逃げ回るなどの活躍を見せている。写真は第48話。





▲悪魔元帥との決戦に挑むスーパー1。しかし、ハルミや谷たちがジンドグマに捕らわれてしまう。最終話直前のエピソードでは、初期からのレギュラーである3人にスポットが当てられ、特にハルミの一也への熱い想いがストレートに語られた。第48話より。

田中タケシ



ジュニア・ライダー隊の一員。気弱なわりには、調子に乗りやすく、少々軽率なところがある。火焔ウオッチが化けた廃品回収の男から、火を噴く時計をもらってしまったりとの失敗もあった。（第24～48話登場　出演／[illegible]）

村山マモル



ジュニア・ライダー隊の一員。比較的口数が少なく、おとなしい性格。だが、その分、良に次いで冷静で、しっかりものの少年である。後先を考えないマサルの手綱を握ることが多かった。（第24～45話登場　出演／岩城歩）

石川マサル



ジュニア・ライダー隊の最年少メンバーで、石川ミチルの弟。まだ大きな自転車には乗れないので、1人だけドレミ自転車を愛用。レッドデンジャーが変身したパトライトを拾ったことがある。（第24～48話登場　出演／荻堂盛幸）

石川ミチル



ジュニア・ライダー隊の1人。「おませ」の愛称を持つ、ライダー隊唯一の少女隊員。弟のマサルがまだ小さいため、何かと世話を焼くことが多い。人気アイドル・田村俊彦の腕時計が宝物。（第24～48話登場　出演／中村和泉）

松岡シゲル



ジュニア・ライダー隊の一員。ラジコンが大好き。よく大助とコンビを組んで行動している。スプレーダーによって「スプレー人間」にされてしまうなど、ひどい目に遭っている。通称「やせ」。（第24～48話登場　出演／渡辺忠臣）

秋田大助



ジュニア・ライダー隊のメンバーで、もっとも巨漢で大食漢の少年。大きな身体に似合わず、意外と気が小さい。本人いわく、学校のテストが大嫌いだそうだ。シゲルとコンビを組むことが多い。（第24～48話登場　出演／田中和則）

水沼マサコ



草波ハルミの親友。普段はチャリティーイベントなどのボランティアに励む一方、結成されたジュニア・ライダー隊に参加、副隊長兼通信係を務める。ハルミ以上に元気で少々やかましいところがある。（第24～48話登場　出演／永塚りえこ）

草波　良



草波ハルミの弟。谷モーターショップに出入りし、空手を教えてくれる一也のことを兄のように慕っている。ドグマとの戦いに加わることもあり、彼の発案により、ジュニア・ライダー隊が結成されることになった。（第2～48話登場　出演／早川勝也）

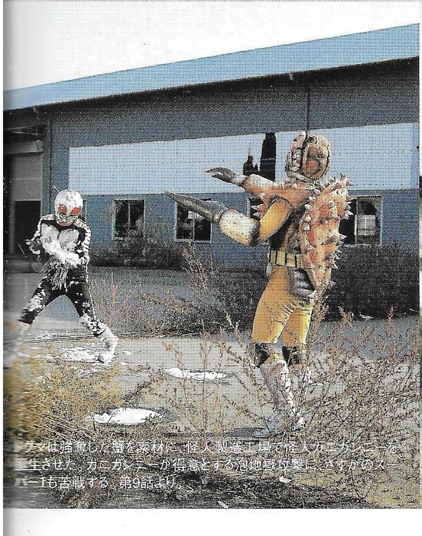


変身の呼吸を会得した沖一也。彼はスーパー1となり、町の人々を助けるため、猿渡一派に戦いを挑む。猿渡の配下の者たちもまた、ドグマの戦闘員ファイターとなってスーパー1に襲いかかった。第2話、川崎市虹ヶ丘ロケより。

▲町を恐怖で支配していた猿渡剛介は、ついにドグマ怪人ファイヤーコングの正体を現した。ヘンリー博士を殺害し、宇宙開発局研究所を壊滅させた仇敵に向けて、鍛え抜かれた赤心少林拳の技が炸裂する。第2話より。

闘い

乾坤一擲の赤心少林拳
疾風怒濤のファイブ・ハンド
自由と平和の守護神、大地に起つ！

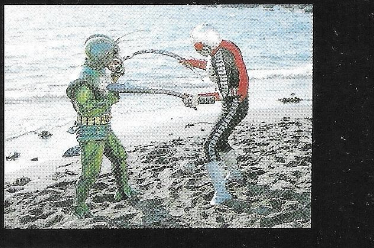


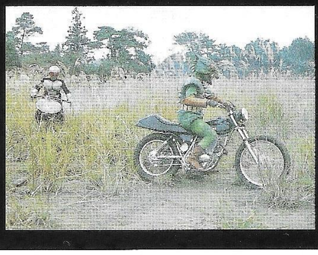
ドグマは強奪した蟹を素材に、怪人製造工場で怪人カニカンニーを誕生させた。カニカンニーが得意とする泡地獄攻撃に、さすがのスーパー1も苦戦する。第9話より。



人間コンピューターを製作するため、怪人アリギサンダーは子供たちを誘拐する。ドグマの恐ろしい作戦を阻止しようとしたスーパー1だが、ボクサーを改造して生み出されたアリギサンダーの逆襲に遭う。撮影は、笹目橋にほど近い荒川河川敷で行われた。第7話より。

▶来日したアブラーダ王国王子イスマエルは、滞在のため、住民ごと町ひとつを寄こせと無法な要求をする。それはドグマ怪人カマギリガンの地下基地建設作戦の始まりだった。親友イスマエルを救うため、スーパー1はカマギリガンに挑む。第4話より。





◀美術品強奪を企むカメレキング。バイクを巧みに操る敵に対して、スーパー1はオフロード専用マシン、ブルーバージョンでこれを迎え撃つ。第5話、東松山“タマキ土木”ロケより。

作品解説

『仮面ライダースーパー1』企画経緯

仮面ライダースーパー1（初期名称『仮面ライダーV9』）の存在が制作会議の議題に上るようになったのは、『スーパー1』の放送開始に先立つこと約8ヵ月、1980年2月のことである。これはスーパー1が新番組の主役ライダーとしてではなく、その時点で放送2クール目に差し掛かっていた『スカイライダー』の新登場キャラクターとして検討されていたためである。

『スカイ』の場合、第1クール終了時点での視聴率が振るわなかったため、数多くの強化策が検討されていた（詳しくは第2号／Vol.8を参照のこと）。そのひとつが仮面ライダーV9の投入であった。V9の扱いについては、スカイライダーとの完全な主役交代、助っ人的な活躍でダブルライダー制を採るなど、いくつかの案があり、春の東映まんがまつり用新作『9人ライダー対大戦車軍団』（企画時のタイトル）でのお披露目という案も考えられていた。しかし、これには毎日放送サイドが難色を示し、また『スカイ』の視聴率も徐々に上昇していたこともあって、最終的に新ライダーの投入は見送られることとなった。ちなみに、この時点でのV9の設定は「米航空宇宙局の宇宙飛行士・沖正人はその頭脳肉体の優秀さゆえ、大幹部候補としてネオショッカーに目をつけられる。ネオショッカーの魔の手から逃げ出すも、瀕死の重傷を負った沖は、7人ライダーの手によって改造される。仮面ライダーV9となった沖は持ち前の正義感を燃やし、スカイライダー＝筑波洋のパートナーとしてともに戦う」というもの。「ファイブ・ハンド」や「赤心少林拳」の設定こそまだないが、〝メカニック〟ライダーというスーパー1の基本設定は、ほぼ固まっていたと言えるだろう。

『スカイ』が放映第3クールに入ったところで、新『仮面ライダー』シリーズとしての2年目延長も決まり、『仮面ライダーV9』は、あらためて新番組企画案として取りまとめられることになった。その企画書冒頭には「仮面ライダーV9（仮称）は人類の明日のために生まれたヒーローです」と謳われている。続いて、そこにはV9の「3つの新しい特徴」として「1.誕生の積極性　2.カンフーアクション　3.特殊能力を持った5つの手袋」と、実作品に反映される3要素が記されていた。メカニックライダーにカンフーというのも意外な取り合わせのようだが、これは前作で改善点のひとつと

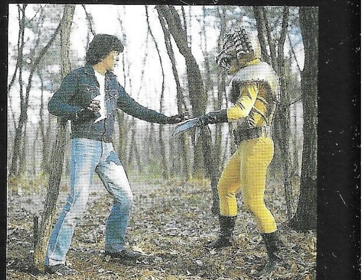


ドグマ学校建設を目指す、怪人オニメンゴに対しスーパー1の必殺キック・稲妻落としが放たれる。通常、スーパー1は必殺キックを放つ際、印を組むように腕や指を動かし、呼吸を整える。第16話より。



拳竜会最高師範・大石秀人はその正義感溢れる行動から、たちまち人々の支持を得た。しかし、すべてはドグマ秘密警察設立のための伏線に過ぎなかった。大石の正体・怪人ライギョンと戦ったスーパー1は、これを倒す。しかし、大石は生きていた……。第12話、東映東京撮影所ロケより。





▼少年の姿に化けた怪人ヤッタラダマスは、次々と予言をし、人々を混乱させた。電気を武器にするヤッタラダマスに、スーパー1もエレキハンドで攻撃！　しかし、ヤッタラダマスの逆襲によりファイブ・ハンドのチェンジシステムを破壊されてしまう……。第18話、神奈川県津久井郡・城山発電所ロケより。

▲一也の大学時代の親友、小針正。誰にも負けたくないというプライドを満たすため、彼は改造手術を受け、ドグマ怪人ライオンサンダーとして生まれ変わった。かつての友を相手に一也は戦うことができるのか？　第15話より。



ドグマの3等怪人ロンリーウルフ。自らの失敗の穴埋めをするため、天才剣士・男谷剣一郎に憑依、妖刀ドグマンを武器にスーパー1に挑んだ。第17話より。



スーパー1の目的で生み出された、ドグマの究極怪人バチンガル。スーパー1と互角の能力を誇るバチンガルは、ライダーからファイブ・ハンドを次々と奪い、それを自らの武器として暴れ回る。第21話、東松山・秩父鉱業ロケより。

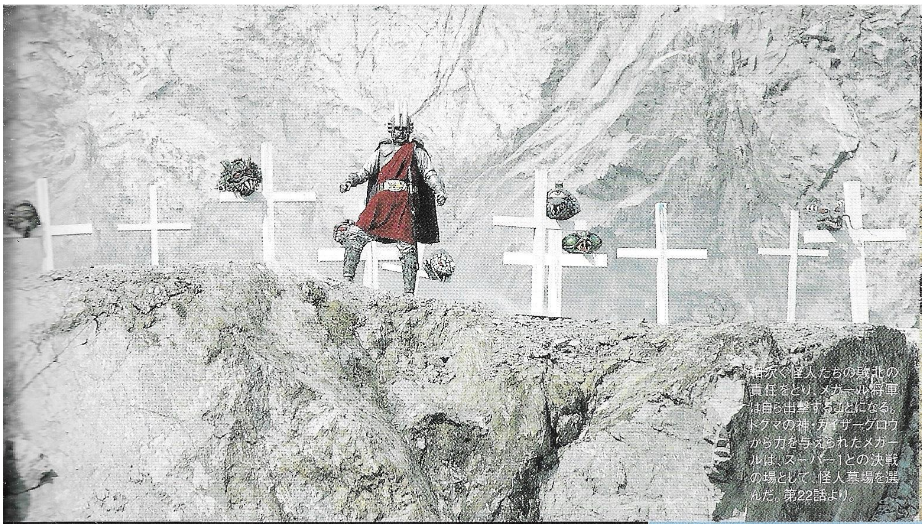
して挙げられた「ライダーの戦い方に特徴を設ける」ことへの回答である。また同企画書には、パイロット編のストーリーも記載されている。完成作品と比べると、アメリカでの誕生編が比較的軽い扱いになっていること、行方不明になっている玄海老師を捜すという目的が設定されていること、また、いわゆる〝滝和也的なキャラ〟として、NASAの秘密工作員ハナブサ・ジローという青年が設定されているなど、いくつかの差異が見受けられる。

実際の制作準備は1980年7月から本格化、主演俳優については7月17日に最終オーディションが行われることになった。ちなみに候補の中には、後に『仮面ライダーZX』の主役に抜擢された菅田俊の名前も見受けられる。以降のスケジュールを簡単にまとめると、7月半ばから下旬にかけて仮面ライダー&怪人の撮影会、8月半ばからクランクイン、タイトルも『V9』から『スーパー1』と改められ、9月1日発売の児童誌で一斉お披露目という段取りとなった。

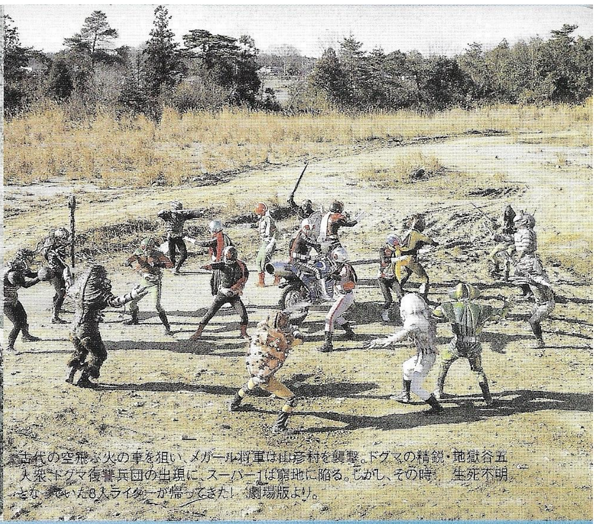
こうして放映開始を迎えた『仮面ライダースーパー1』の評判は、制作サイド・視聴者ともにすこぶる高く、放送開始後間もなくして、早くも翌年の劇場用新作の製作が決定されたほどである。現存しているキャラクターショーのレポートでも、『スーパー1』は抜群の集客成績を残し、ライダーブームの頂点だった『V3』時の人気に迫る勢いがあると記されている。当時の子供たちの生の声によれば、〝スーパー1のデザインとアクションがカッコイイ〟というのが意見の大勢だったようである。

このように、商業的にも順風満帆のスタートを切った『スーパー1』ではあったが、シリーズ後半からは放映局の都合により、放送時間帯が移動。それまでの金曜午後7時から、関西では土曜午後5時、関東では土曜朝7時からの放送となった。これを受け、制作サイドは、より低年齢層向けに内容をシフトした「ジンドグマ編」への移行を余儀なくされてしまう。だが、それでも関東における時間帯はあまりにも不利な条件下であり、視聴率のダウンが避けられなかったことは言うまでもない。

こうして『スカイ』に始まった新『仮面ライダー』シリーズは、3年目の構想さえ討議されぬまま終了することになる。だが、『スーパー1』は歴代ライダーの応援を仰がず(劇場版を除く)に1年間の長丁場を乗りきった唯一のシリーズであり、新世代ライダーの第1号として、その責務を立派に果たしたと言えるのではないだろうか。



相次ぐ怪人たちの敗北の責任をとり、メガール将軍は自ら出撃することになる。ドグマの神・カイザーグロウから力を与えられたメガールは、スーパー1との決戦の場として、怪人墓場を選んだ。第22話より。



古代の空飛ぶ火の車を狙い、メガール将軍は山彦村を襲撃。ドグマの精鋭・地獄谷五人衆、ドグマ復讐兵団の出現に、スーパー1は窮地に陥る。しかし、その時！ 生死不明となっていた8人ライダーが帰ってきた！ 劇場版より。



▲メガール将軍の残した地図から、ドグマの本拠地を知った沖一也。彼は遂にドグマの支配者、テラーマクロと対峙する。だが、テラーマクロはドグマの神と呼ばれる、カイザーグロウへと変身を遂げた。第23話より。

▼メガールこと奥沢正人の恋人、池上妙子。彼女の純粋な想いが、メガールの心から憎しみを消し去った。しかし……。ちなみに、主人公・沖一也の企画時の名前は沖“正人”となっている。第22話より。





▲……弁慶の立ち往生。カイザーグロウに敗れ、回復の時間を必要とする一也をかばい、玄海老師とともに戦った弁慶。だが、親衛隊の放った矢が非情にも彼の身体を貫いた。第23話より。



ドグマの帝王・テラーマクロに挑む玄海老師。生身でありながら、ドグマ怪人とさえ渡り合う老師だが、テラーマクロはドグマの神・カイザーグロウの血を浴び、不死身となっていた。弟子の一也のため、老師はその命と引き替えに、テラーマクロの唯一の弱点を探し当てたが……。第23話より。

カイザーグロウに玄海老師を殺害され、スーパー1は怒りに震える。不死身の肉体を誇るカイザーグロウも、その右肩に弱点を抱えている。玄海老師の教えを胸に、スーパー1は必殺の一撃を繰り出す。第23話より。

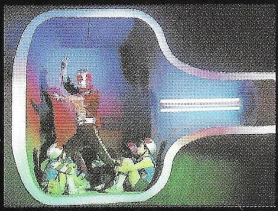




メガール将軍のもうひとつの姿、死神バッファロー。メガールの元の名前は奥沢正人。一也より先に、惑星開発用改造人間となったが、手術の失敗から鋼の獣のごとき醜い姿になってしまったのだ……。第22話より。



▲木谷教授の危機を救ったことがキッカケで、ジュニア・ライダー隊が結成された。ジンドグマ編では、ジュニア・ライダー隊が実質主役のエピソードも多数作られることになった。第24話、終幕部の特写。



▲怪奇ビデオ怪人ビデオンは、人間を写し撮り、その体内に捕獲する能力を持つ。ジュニア・ライダー隊員もビデオンの中に捕らわれ、そしてまた、スーパー1までもが……。テレビの中に閉じ込められる仮面ライダーという、ジンドグマ編らしいユニークなビジュアルイメージである。第28話より。



▲妖怪王女の指令を受けた怪人アマガンサーは、人間コントロール装置付きの傘を通じて、人々を自由に操ろうとする。第29話より。前作『仮面ライダー（新）』から撮影拠点がかつての生田スタジオから大泉の東映東京撮影所に移行。オープンセットを使用できるようになったため、町中でライダーと怪人が戦うシーンが多くなった。



スーパー1の新たなる敵、ジンドグマ！　ジンドグマ怪人第1号キラーナイブが、原子物理学者・木谷教授を狙う。第24話より。シリーズ後半の企画メモに並ぶキーワードを見ると「バズーカ、大砲、火炎放射器、レーザー、魚雷、自動車、ジェット機、オートバイ」などが列挙されていた。完成作品と違い、怪人のモチーフとしては、武器やメカを中心に展開していく予定だったことが窺える。が、最終的に石鹸や傘、サングラスなどの日用品モチーフの怪人が中心になったのは、「日常生活にあるもののほうが怖くなると思って」（脚本家・江連卓：談）という、脚本家陣の意向によるものだという。



人間を液体に変え、吸い込んでしまう怪人スプレーダー。ジュニア・ライダー隊のシゲルもその犠牲となってしまう……。第31話の荒川ロケより。ジンドグマの怪人はユーモラスな外見とは裏腹に、残酷な作戦を用いることが多い。

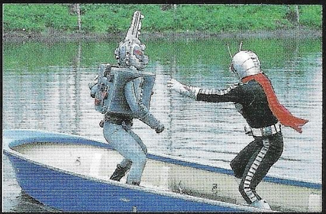


鬼火司令はジンドグマローラースケート部隊を編成しようと、怪人マッハローラーを出撃させる。スーパー1はブルーバージョンを駆り、縦横無尽に移動するマッハローラーを追撃する。第30話より。ライダーと怪人のチェイスを描くため、西新宿を中心に多彩なロケーションが行われた。





▼東武動物公園に現れた、魔術師ジョー吉田。ジョーの操る毒蛇に噛まれ、一也は動けなくなる。ジョーの正体はドグマ怪人キーマンジョーだった。身動きできない一也はそのまま水中に沈められるが……。第41話より。



▼魔女参謀は窒素コールダー液で、日本を氷漬けにしようと企む。扇風機怪人コールダーは、窒素コールダー液の発明者、尾崎博士を誘拐するが、ジュニア・ライダー隊がそのアジトを突き止めた！　第43話の西湖ロケより。



▲妖怪王女は元泥棒チョロの特技を利用し、ロケット燃料強奪を企む。その野望を打ち砕こうとするスーパー1の前に、伸縮自在のハシゴを武器にするハシゴーンが出現した。第44話より。

▲怪人コマサンダーはコマ爆雷でタンカー破壊を企む。コマサンダーはロボットスーパー1との模擬戦にも勝利し、作戦成功を確信していたが……。ちなみに写真のスーパー1は本物。"にせスーパー1"は伝統に則り、黄色いマフラーをしていた。第37話より。



沖一也は、両親と妹をジンドグマに殺された南原健とともに、ジンドグマのアジトを探すことになる。しかし、南原はスーパー1抹殺のために作られた、ショオカキングだった。「君の考えた最優秀怪人ショオカキング」とインパクトの強いサブタイトルの第45話より。タイトルからもわかるように、ショオカキングはそのアイデア・デザインを一般公募したものから選出された。石ノ森章太郎によってリファインされているが、ホースが巻かれて貝のように見える背中をはじめ、全体の意匠はオリジナルデザインが極力活かされている。また本エピソードは、長年にわたって『仮面ライダー』シリーズの脚本家として活躍した伊上勝が執筆した最後の作品となった。



▲魔女参謀は怪人マジョリンガとなり、富士樹海に再建された国際宇宙開発局を襲撃する。宇宙開発の夢を守るため、一也はマジョリンガと戦うが……。第48話より。

▼幽霊博士は怪人ゴールドゴーストとなり、街に黄金の雨を降らせる。その雨に打たれた人々は次々と黄金病に感染、幽霊博士はその元凶が一也だと言って、人々を煽動する。卑劣な幽霊博士に向けて、スーパー1の怒りが爆発する。第47話より。





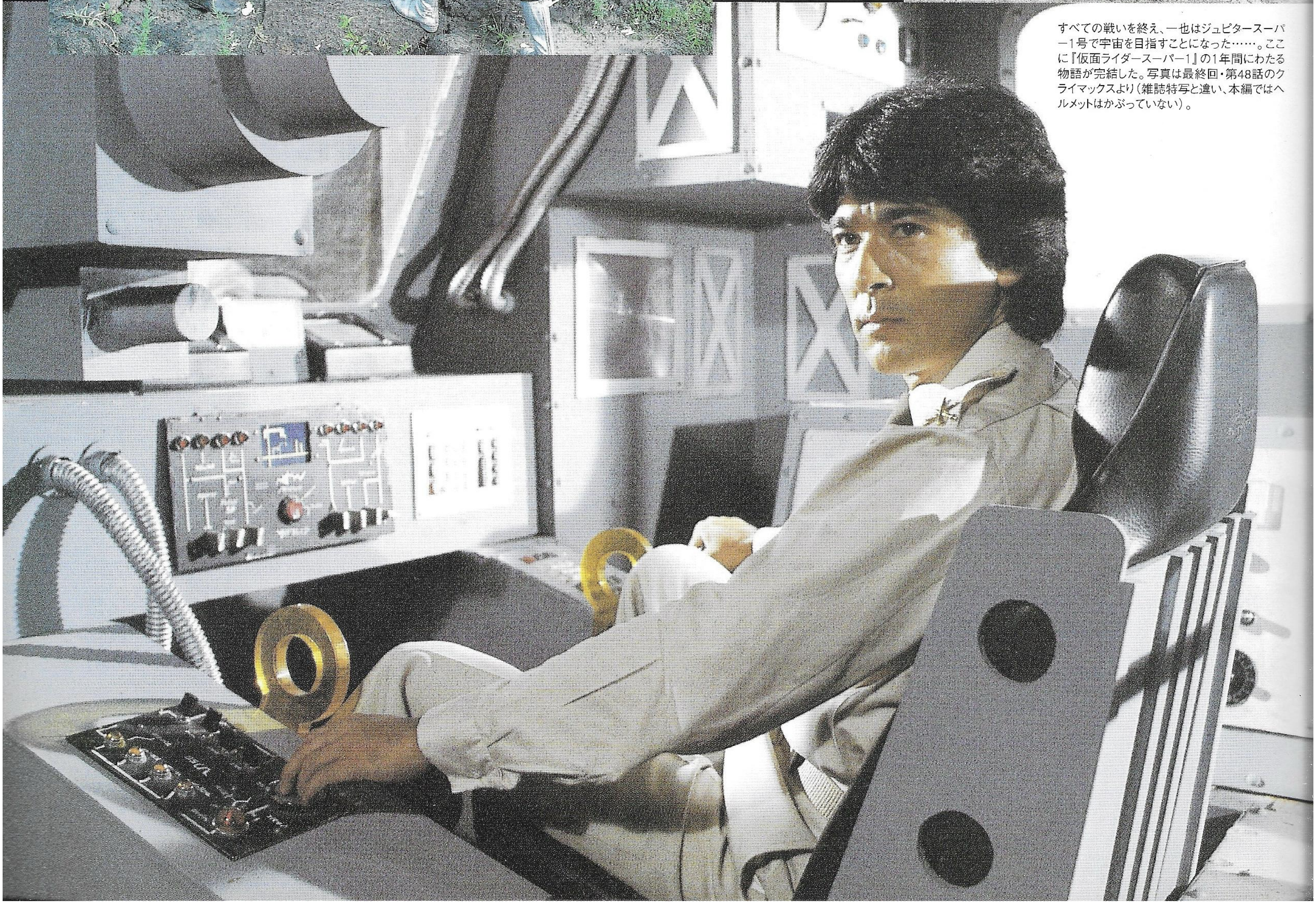
失敗続きの作戦に業を煮やした悪魔元帥は、遂に4大幹部に出撃を命じる。その先鋒として、鬼火司令が沖一也を襲う。一也は視力を失い、危機に陥る。そして、さらにもうひとりの大幹部が動き始めていた……。第46話より。



▶鬼火司令に続き、妖怪王女も自ら出陣。その正体である呪いの人形サタンドールの姿を現し、目の見えないスーパー1に迫る。だが、間一髪、視力を回復したスーパー1は逆襲に出た！　第46話より。

◀ジンドグマの支配者・悪魔元帥はB26暗黒星雲から来た異星人だった。悪魔元帥は異星怪人サタンスネークに変身するが、その武器・稲妻電光剣をスーパー1に奪われ、逆襲される。正義の怒りを込めたスーパー1の最後の一撃が、サタンスネークの腹を貫いた！　第48話、西湖ロケより。





すべての戦いを終え、一也はジュピタースーパー1号で宇宙を目指すことになった……。ここに『仮面ライダースーパー1』の1年間にわたる物語が完結した。写真は最終回・第48話のクライマックスより（雑誌特写と違い、本編ではヘルメットはかぶっていない）。

ドグマ王国

あやかしの鐘の音とともに現出した恐怖の独裁擬似国家

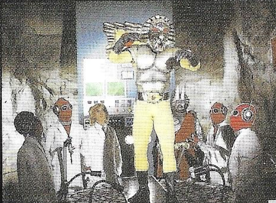


テラーマクロ率いる禍々しき闇の王国

闇の王国ドグマは従来の悪の〝組織〟とは一線を画す存在である。その名の通り、司法、行政機構を持ち、多数の市民も存在する、いわばひとつの〝国家〟の形を成している。支配者・帝王テラーマクロはドグマの神・カイザーグロウを信仰しており、美しい者、優れた者だけで構成される、ユートピアの完成がその究極の目的である。ドグマの戦力となる怪人たちは、基本的に動植物のモチーフを持つ改造人間だが、それぞれが特殊な超能力を持つ。作戦補佐には、ドグマファイターと呼ばれる戦闘員を使う。

▲日本某所の霊山に存在するというドグマの宮殿内。帝王テラーマクロの法衣、親衛隊のマント、メガール将軍や戦闘員ドグマファイターの服など、“赤”がイメージカラーとなっている。ドグマは企画時には「ダッカー」「マーダー」と名称が変遷。闇の“王国”という設定は企画が進む中で、徐々に固まっていったものである。撮影会より。

▼ドグマの改造手術室。改造手術には専門のドクターが指揮をとり、白衣のファイターたちがその助手として参加する。第15話より。



▼ドグマの神・カイザーグロウを祀った神殿。ドグマの教義を信じる者には無限の力を与えるといわれている。第22話より。





▲古代中国から伝わる超兵器「火の車」。マタギの里・山彦村に隠されていたが、ドグマに見つかり、その兵力とされてしまった。劇場用作品『仮面ライダースーパー1』に登場。

メガール将軍



◀将軍とはいえ、テラーマクロ直属であり、その意志を伝える親衛隊には逆らうことはできない。将軍と親衛隊の間には、常に緊張した空気があった。





▶かつての恋人、池上妙子との再会により、人間としての心をとり戻したメガール将軍。しかし、それは更なる悲劇を呼ぶことになった……。第22話より。

▲ドグマの戦闘指揮官。将軍という肩書きはあるものの、前線に立って戦うことは少ない。冷徹な策謀家で、自らの影武者を立てることもあった。最後はテラーマクロの命を受け、愛馬・バラガにまたがり、自らスーパー1との決戦に出陣することになる。（第1〜22話登場　出演／三木敏彦）

帝王テラーマクロ



▲闇の王国ドグマの絶対的支配者。自らが認める優秀な人間以外は、その生存すら許そうとしない。テラーマクロが現れるシーンは撮影、照明ともに凝り、アップの多用でその不気味さが強調された。企画時の名称は「マクロ教授」。（第1〜23話登場　出演／汐路　章）

▶テラーマクロの象徴ともいえる、怪しい三連の鐘。これが不思議な音を奏でる時、また新たな悪の陰謀が始まる。また、怪音を発し、部下に苦痛を与えることもできる。





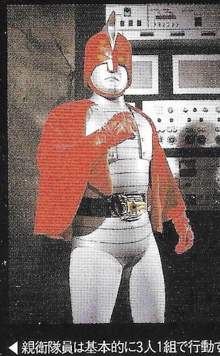
▲テラーマクロ出陣。ドグマファイターが運ぶ輿に乗り、親衛隊が守りを固める。スーパー1との決戦においては、カイザーグロウへと化身し、猛威をふるった。第23話より。

親衛隊

▼時にはドグマファイターを率い、積極的に戦闘に参加することもある。武芸に秀でた彼らはあらゆる武器を使いこなす。第17話より。







◀テラーマクロを守り、時には側近として、その意志の代行者ともなる。ドグマにあって、別格の地位にある。第9話より。

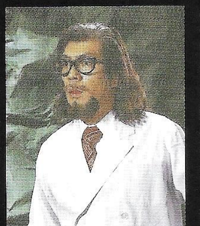
◀親衛隊員は基本的に3人1組で行動する。特別な地位に見合うだけの、高い戦闘力を持つ。彼らの放った弓矢によって、一也の盟友・弁慶が惨殺された。第23話より。

▼ドグマのオートバイ部隊。モトクロス大会に出場した沖一也を襲撃した。第5話より。第18話においてはドグマファイターたちがそのままバイクに乗り、バイク戦を展開している。





▲ドグマの戦闘員・ドグマファイター。肉体の90%以上をメカに置き換えたサイボーグである。ドグマ怪人を助けて戦い、その怪人に合わせた戦法を展開するなど、状況適応能力も高い。第10話より。



▲ドグマ超科学研究所・怪人製造チームの指揮官、Dr.ガイガン。大量の蟹を強奪させ、それを素材に怪人ガニガンニーを生み出した。第9話より。

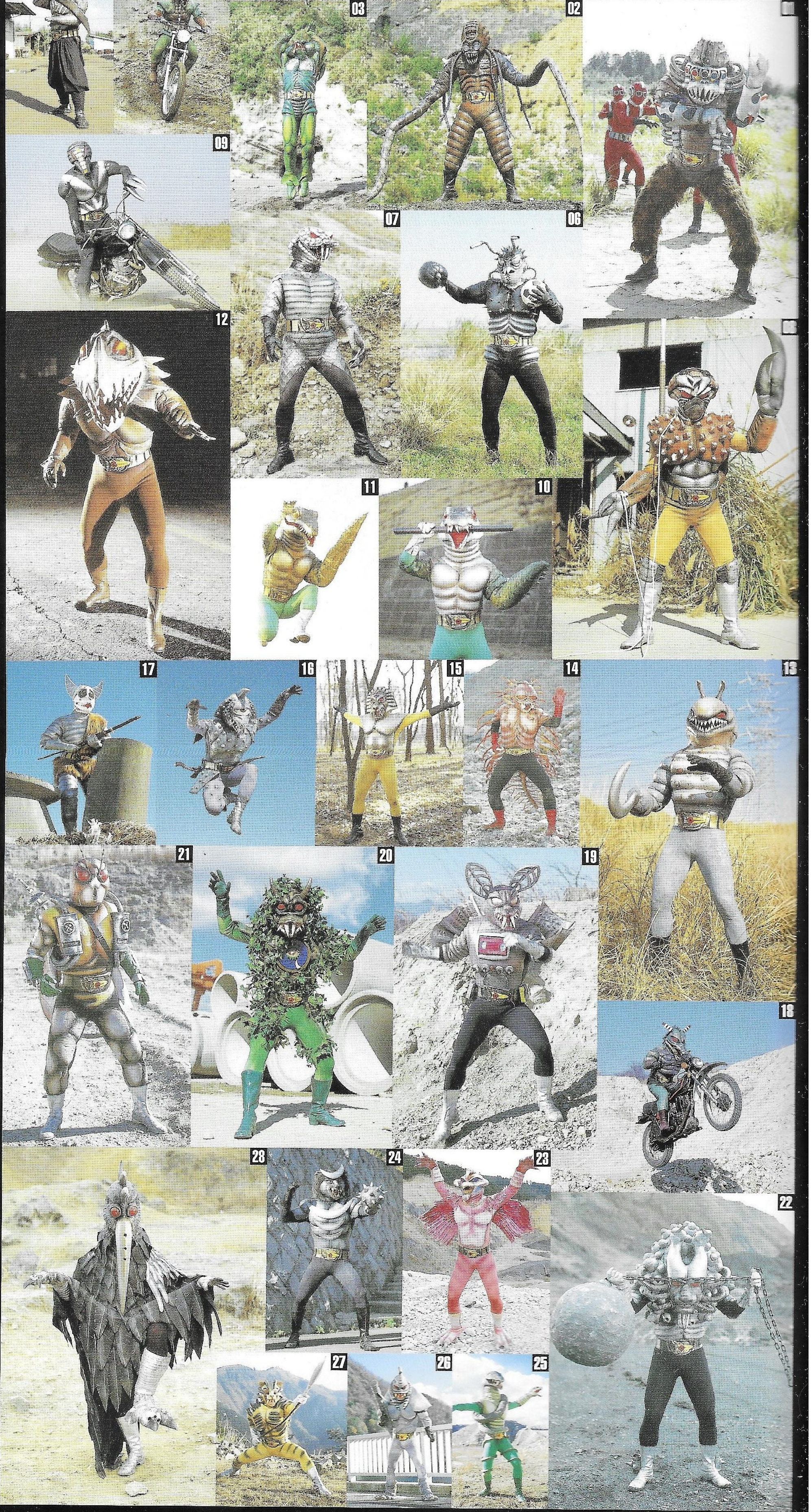
▶ドグマは黄金郷建設を目指し、それに必要な埋蔵金発掘のため、人々を奴隷のように働かせていた。その計画の責任者である、冷徹な青鬼指揮官。第3話より。





◀ドグマは新たな戦力として、かつて処刑されたナチスドイツの科学者ゾルベテールを復活させた。しかし、ゾルベテールはドグマ乗っ取りを企む危険人物だった。第[illegible]話より。

◎ドグマ王国怪人目録



01 ファイヤーコング
スーパー1を奪おうと国際宇宙開発局の研究所を襲撃し、ヘンリー博士ら研究所のメンバーを惨殺した。額から高熱の火炎を放射し、拳法の技も使いこなす。その正体は、拳法家の猿渡剛介。（第1・2話／梶　哲也）

02 エレキバス
埋蔵金を発掘するために登山者たちを誘拐、鞭状の手から電流を発して敵を感電させる「エレキバス電気イス」で、脱走者を処刑していた。防御時には、自らの体表に電気を流して攻撃を退ける。（第3話／八代　駿）

03 カマキリガン
アブラーダ王国の王子で一也の親友・イスマエルに化け、日本政府に街を1区画要求。その地下に、日本侵略の前線基地を建設しようとした。二本の鎌で敵を挟む「死の大バサミクロス」が必殺技。（第4話／村越伊知郎）

04 カメレキング
忍びの技に優れた、忍者の末裔が改造された姿。ドグマ近代美術館建設のため、国立美術館の美術品を盗み出した。攻撃時は口から剣を吐き出し、爆薬を仕込んだ左手首を手榴弾として投げ付ける。（第5話／石井敏郎）

05 スパイダーババン
ドグマA級怪人。ドグマの理想社会のモデルケース「美しい村」を作るため、アベックを狙って誘拐した。透明な糸を使って空中を自在に歩き、指から放射する特製の「殺人糸」と蛮刀で戦う。（第6話／梶　哲也）

06 アリギサンダー
人間の脳を使った生体コンピューターを作るため、子供を誘拐した。元ボクサーで、鉄球と化した右拳から繰り出すストレートと、触角から放つ蟻酸が武器。特殊金属製の身体は、高い防御力を誇る。（第7話／仁内達之）

07 スネークコブラン
ドグマ警察に所属し、脱走者を捕らえる使命を持つ。口からミサイルを発射し、左腕に備える伸縮式の「コブラハンド」は、遠隔操作も可能。さらに「コブラン吹雪の舞」で、敵の目を眩ませる。（第8話／朝戸鉄也）

08 ガニガンニー
厳選した蟹のパーツを元に改造されたが、服従カプセルを埋め込まれる前に逃走したため、ドグマの命令も聞かない凶暴な怪物となった。口から吐く「泡地獄」と、ドグマ拳法「先手地獄突き」で攻撃。（第9話／八代　駿）

09 バクロンガー
悪夢を見せる「夢薬」をテニスボールに仕込んで配布・実験、最終的には貯水池へ混入して、全ての人々から生きる希望を奪おうとした。鼻から発射する「バクロン砲」と、左手の鋭い爪が武器。（第10話／峰　恵研）

10 ジョーズワニⅠ世
佐野博士が開発した、全ての生命体を無制限に吸収する「強化人工細胞X9」を回収するため、一也へ協力を要請した。回収した「X9」を体内に取り込み、Ⅰ世からⅡ世へパワーアップを果たす。（第11話／八代　駿）

11 ジョーズワニⅡ世
Ⅰ世が、「強化人工細胞X9」の力を得て完全体となった姿。敵の攻撃をエネルギーに変換して、体内に取り込むことが出来る。必殺技は、鋭い牙で噛み付いて電撃を与える「ジョーズショック」。（第11話／八代　駿）

12 ライギョン
中国拳法「拳竜会」の最高師範・大石秀人に姿を変え、ドグマ秘密警察発足のために暗躍、部下となる人材を集めていた。鋭い牙で噛み付き攻撃するほか、口内から「ライギョン火花電流」を放つ。（第12話／大西徹哉）

13 ギョストマ
ドグマ超A級怪人。スーパー1の技を見切るために、ライギョンの体内に寄生していた。相手の手足を麻痺させ、思考能力を低下させる「ギョストマ幻魔光線」を目から放射し、右腕の鎌で攻撃する。（第12・13話／朝戸鉄也）

14 ムカデリヤ
ガスを噴射するムカデを操り、ワライダケに似た効果を持つ殺人兵器「Rガス」をばらまいた。右腕の「ムカデロープ」で敵を締め付け、体表のトゲを「ムカデ毒針」や「トゲ爆弾」として投げる。（第14話／辻村真人）

15 ライオンサンダー
一也のライバルだった拳法家兼科学者・小針正が改造を志願し、誕生した怪人。人を意のままに操り、破壊砲にもなる「C光線」を額から放ち、二刀流の「ライオンサンダー電磁剣」で襲い掛かる。（第15話／梶　哲也）

16 オニメンゴ
ドグマ学を教える「ドグマ学校」を建設するため、子供たちに暗示を掛けて操り、既存の学校を燃やそうとした。棍棒での打撃技「鬼に金棒」と、マサカリを投げ付ける「鬼にマサカリ」で戦う。（第16話／山下啓介）

17 ロンリーウルフ
ドグマ3等怪人。ドグマ科学で作られた妖刀「ドグマン」をテラーマクロへ献上する大役を担うが、意思を持った「ドグマン」に惑わされ、辻斬りを始める。剣の天才児に乗り移り、一也に挑んだ。（第17話／村越伊知郎）

18 ヤッタラダマス
少年教祖に姿を変えて、偽りの予言で人心を惑わせる「予言作戦」を展開した。雷のエネルギーを手から放出する「ドラゴンサンダー」と、口から火炎を吐く「ファイアードラゴン」を武器とする。（第18話／沢りつお）

19 カセットゴウモル
「DGM学習塾」に子供を集めてドグマのエリート教育を施し、幹部候補生を育てようとした。胸部カセットを交換することで、パラボラアンテナ状の耳から催眠・破壊・幻覚などの音波を放出する。（第19話／槐　柳二）

20 ツタデンマ
日本中の電話へ「発狂音波」を送り、混乱に乗じて日本を占領する「電話占領作戦」を企んだ。胸のダイヤルを操作して、頭部の受話器から「発狂電波」、「デンマ火炎」、「殺人ガス」を放射する。（第20話／八代　駿）

21 バチンガル
スーパーハンドの能力を除いて、全ての基本性能がスーパー1に匹敵する怪人。ハルミと良を人質に取り、スーパー1からパワー・エレキ・冷熱ハンドを奪った。右肩の銃から、猛毒針を発射する。（第21話／朝戸鉄也）

22 死神バッファロー（メガール将軍）
メガール将軍の正体。一時は人の心を取り戻すかに見えたが、頭に埋め込まれた「服従カプセル」によって、テラーマクロに操られた。30tの衝撃を誇るショルダータックルと、巨大な鉄球が武器。（第22話／三木敏彦）

23 サタンホーク
中国の古代戦車・火の車を追う、地獄谷五人衆のリーダー格。飛行能力と爪が武器で、人間体の鷹爪火見子は鷹爪拳の達人でもある。最後は冷熱ハンドの超高温火炎と、月面キックの連続攻撃に砕け散った。（映画／マキ上田）

24 ストロングベア
テラーマクロが直々に鍛え上げた精鋭・地獄谷五人衆の一人。メリケンサックを使う熊拳の使い手・熊嵐大五郎が変身した姿。左腕の鉄球と胸のブーメランが武器。玄海の諸手突きの前に敗れ去った。（映画／不知火　艶）

25 ヘビンダー
五人衆の一人にして、蛇拳を使う蛇塚蛭夫が変身。口から吐く蛇と伸縮自在の右腕、そして地獄谷拳法・分身の術で戦う。しかし、分身術を破られ、スーパー1の赤心拳・諸手打ちの前に敢えなく散った。（映画／大西徹哉）

26 ゾゾンガー
地獄谷五人衆の一人にして、象拳の使い手である象丸一心斎が変身。怪人体ではバズーカ砲を使った攻撃を行う。サタンホークとともに最終決戦に臨むも、スーパーライダー閃光キックの敵ではなかった。（映画／宍戸久一郎）

27 クレージータイガー
地獄谷五人衆の一人。虎拳を使う大虎竜太郎が変身。肩口に仕込んだ長槍を武器とする。良を人質に、マタギの子供たちから火の車を封印する「光る石」を奪おうとした。最後は自らの長槍を受けて爆死。（映画／中屋敷鉄也）

28 カイザーグロウ
ドグマの神・カイザーグロウ像の返り血を浴び、不死身と化したテラーマクロが変身した姿。クチバシから銃弾を、左足の先からは強力なミサイルを放つ。弱点は、唯一返り血を浴びなかった右肩。（第23話／汐路　章）

（　）内は、登場話数と声の出演者名です。

ジンドグマ

無辜の民を蹂躙する邪悪なる暗黒星雲の使者たち



ドグマ壊滅と同時に出現した新組織。劇中ではあまり明確にされなかったが、ドグマに所属しながら、その活動に不満を抱いていた者たちによって結成されたという設定がある。ちなみに常に複数の幹部が揃っているという構造は、『仮面ライダー』シリーズでは初の試みである。第24話より。

逆らう者は抹殺、必要なものは略奪、不要なものは破壊せよ！

ドグマの崩壊を待って出現したのが、新組織ジンドグマである。悪魔元帥の支配のもと、鬼火司令ほか4大幹部が揃う。一味の正体は、銀河の彼方にあるB26暗黒星雲より飛来した異星人。彼らは、自らが信奉するドグマ憲法に定められた3大原則「暴力、略奪、破壊」に従い、人類支配作戦を進めた。その全貌はドグマ以上に不明で、密かに一般市民の中に協力者を増やしていくなど、着実かつ不気味な活動が目立つ。ジンドグマが操る怪人たちは、文房具や玩具といった日用品をモチーフした者たちである。そのどこかユーモラスな外観に似合わず、ドグマ怪人以上の超能力でスーパー1を苦しめた。戦闘員にはドグマファイターを再洗脳したジンファイターがいる。

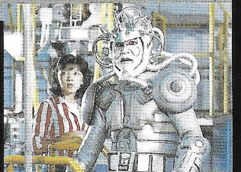
悪魔元帥



▶ジンドグマの支配者。普段の物腰はむしろ柔和な印象さえ与えるが、4大幹部を巧みに競わせ、世界征服の野望を実現しようとした底の知れぬ人物である。宇宙服を想わせる戦闘服が独特である。（第23～48話登場　出演／加地健太郎）

▼"お食事中"の悪魔元帥。悪魔元帥と4大幹部はよくテーブルを囲み、会食する。自分たちの力に絶対の自信を持っているがゆえの、余裕に満ちたシーンである。第25話より。





▲4大幹部を失った後、自らスーパー1に戦いを挑む。その戦闘力は幹部たちをはるかに凌ぐ。第48話より。悪魔元帥を演じる加地健太郎は、ジンドグマ編放送開始1ヵ月前に公開された劇場版『仮面ライダースーパー1』にマタギの里の頭領・香坂健太郎役で出演している。

魔女参謀

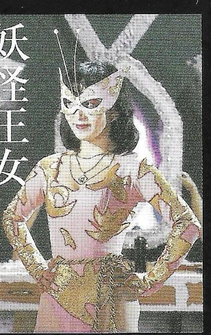


▶4大幹部の中で、もっとも残忍なことで知られる。また、「参謀」の肩書きに相応しく、頭脳作戦を得意とする。目的のためには手段を選ばず、誘拐、脅迫といったやり方を好む。その正体は超A級怪人マジョリンガであった。（第23～48話登場　出演／藤堂陽子）

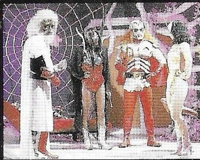


◀魔女参謀によって誘拐された尾崎博士。彼以外にも、レーザー光線の世界的権威村田博士、国防庁長官など、彼女の卑劣な作戦の被害者となった者は多い。第43話より。

妖怪王女



▶愉快犯的な作戦を好む。アマガンサーに命じ、傘を使って人間を操ったり、レッドデンジャーにパニック作戦を命じたりと、世界征服自体よりも、人々が混乱する姿を楽しみにしている気配がある。その正体は超A級怪人サタンドール。（第24～46話登場　出演／吉沢由起）

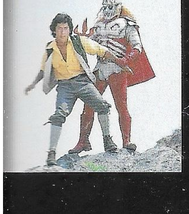


◀4大幹部の中にあっては、その挑発的な言動で事態を掻き回すことも多い。まさに"小悪魔"的存在である。第31話より。

鬼火司令



▶ジンドグマ4大幹部の中にあって、唯一の武人系幹部。切り込み隊長として、配下のキラーナイブを用いたジンドグマ最初の作戦の指揮を執った。強力怪人を用いた暴力的な侵略作戦を得意とする。その正体は超A級怪人オニビビンバ。（第23～46話登場　出演／河原崎洋夫）



◀一也に協力を申し出た青年、南原。だが、彼こそは鬼火司令の最後の切り札、強力怪人ショオカキングだった。第45話より。

幽霊博士



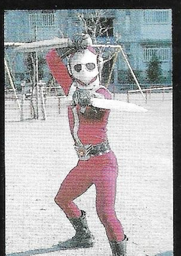
▶"博士"の肩書きに相応しく、不思議なメカや発明品を用いた作戦を好む。自ら出撃した最終作戦「黄金の雨作戦」では人々の不安と混乱を巧みに煽り、スーパー1を窮地に追い込んだ。その正体は超A級怪人ゴールドゴーストである。（第23～47話登場　出演／鈴木和夫）



◀アジトにおける"日常"では、愚痴の多い老人という印象で、どこか憎めないキャラクターである。第25話より。



◀悪魔元帥配下の4大幹部。武人、科学者、王女（?）、魔女と、バラエティに富んだ布陣であり、それぞれのやり方で侵略作戦を進める。第25話より。



◀ジンドグマの戦闘員・ジンファイター。旧ドグマファイターを洗脳し、一部改造を施した雑兵。武器を使っての白兵戦に長ける。第26話より。



▶鬼火司令配下の暗殺軍団「夜光虫」。長年、土の中にこもり、出撃の機会を窺っていた特殊なジンファイターたちである。第46話。

▼幽霊博士ことゴールドゴーストが指揮するジンファイター。指揮官にならい、全員黄金のマスクを着けている。第48話にも登場した。写真は第47話。





▲ドグマが開発した戦闘テスト用のロボットスーパー1。ジンファイターを軽くいなすものの、コマサンダーの敵ではなかった。第37話より。

◎ジンドグマ怪人目録

01 キラーナイブ
鬼火司令配下。原子物理学者・木谷教授に、「原子十字砲」を作らせようとした。ナイフ投げを得意とし、切断力に優れた左腕のナイフと、刺した相手を消滅させる頭部の巨大なナイフで人間を襲う。（第24話／仁内達之）

02 ジシャクゲン
鬼火司令配下。制空権を得るため航空会社を脅迫し、旅客機を墜落させた。両腕の磁石から全てを吸い寄せる「強力吸引光線」や「強力電磁光線」を発射し、磁力を応用した「空中三角蹴り」を使う。（第25話／槐　柳二）

03 火焔ウオッチ
幽霊博士配下。時計交換業者に化けて、火を吹く「火炎時計」を配布する「全東京火の海作戦」を実行した。胸の文字盤で時間を意のままに操り、両腕の巨大な時計針と「時計爆弾」で敵を襲う。（第26話／山下啓介）

04 グラサンキッド
妖怪王女配下。「チャイルドX」と名乗る少年に化け、子供たちに銀のサングラスを配り操った。剣の使い手で、頭部のサングラスから「催眠光線」を、胸部の目玉からは「光線爆弾」を放射する。（第27話／八代　駿）

05 ビデオン
魔女参謀配下。「ジンドグマ殺人研究所」設立のために、科学者を次々と誘拐した。左手のカメラで撮影した人間を、体内や特殊なビデオテープに取り込む能力を持ち、アンテナ状のサーベルが武器。（第28話／沢りつお）

06 アマガンサー
妖怪王女配下。「人間コントロール装置」と銃を内蔵した特殊な傘で人々を操り、街を破壊した。拳法の達人で、雨を自在に降らせる能力も持つ。身体を回転させて放つ「雨傘ロケット」が得意技。（第29話／池水通洋）

07 マッハローラー
鬼火司令配下。特殊なスケート靴で若者たちを操り、ジンドグマの高速部隊「ローラースケート隊」を結成しようとした。頭頂部から放つ「殺人ガス」と、突進技「ローラー必殺頭突き」が武器。（第30話／梶　哲也）

08 スプレーダー
妖怪王女配下。人間を泡状に変えるヘアスプレーを配り、ドグマの手先となる「スプレー人間」を増やそうとした。人体を溶かす「地獄スプレー」と「スプレーダー火炎」、「スプレー爆弾」が武器。（第31話／峰　恵研）

09 ツリボット
魔女参謀配下。あらゆる物を吊り上げる右腕の釣り竿で、国防長官の息子を誘拐。彼を人質に、「ミサイル秘密基地」を占領しようとした。釣り竿を振り回して爆発を起こす「オモリ爆弾」で戦う。（第32話／朝戸鉄也）

10 ラジゴーン
幽霊博士配下。腹部のレバーで街中のラジコンを操作して奪い、毒ガスや爆弾を装備させて大量殺戮を実行しようとした。目から発する光線と、頭部アンテナに仕込んだ「アンテナ剣」を武器に戦う。（第33話／山下啓介）

11 レッドデンジャー
妖怪王女配下。危険を報せる赤いランプに姿を変えて事故を誘発させ、社会を混乱に陥れようとした。攻撃時には、頭部の輪を取り外して火を付け、「ファイヤーリング」という武器にする。（第34話／村越伊知郎）

12 イスギロチン
幽霊博士配下。5秒で人体を溶解する「ドクロガス」の計画責任者・太田が脱走したため、その処刑を任務とする。鞭と破壊光線「ギロチンスパーク」で攻撃。「イスバリヤー」という防御技も使う。（第35話／仁内達之）

13 ハサミンブラッド
鬼火司令配下。ピエロの姿で各家庭のハサミを操った。無数のハサミを操る「ハサミン嵐」、両手の刃と胸のハサミで攻撃する「二重ハサミン」、胸から放つ「ハサミンサターンミサイル」が武器。（第36話／曽我部和行）

14 ロボットスーパー1
怪人コマサンダーの性能テスト用に造られた“にせスーパー1”。ジンファイターの群れを易々と蹴散らすも、コマサンダーに頭部を破壊され、敢えなく機能を停止した。本物と異なり、黄色いマフラーを着用している。（第37話）

15 コマサンダー
鬼火司令配下。灯台を占領し、コマ型の爆弾「コマ爆雷」を使ってタンカーを沈没させようと企てた。頭の「コマドリル」で地に潜り、右手の金槌で威力絶大な「コマハンマーパンチ」を繰り出す。（第37話／沢りつお）

16 ココエンベエ
幽霊博士配下。子供たちを四次元空間へ誘い込んでジンドグマの理想郷「ユートピアン」を見せ、組織の協力者に仕立て上げようとした。肩と右手から、「ココエンベエ冷凍ガス」を噴射する。（第38話／山下啓介）

17 フランケライター
鬼火司令配下。ゲリラ的に放火を繰り返し東京を焼き尽くす、「火事地獄作戦」を実行した。ライターに姿を変える能力を持ち、額と右手から火炎を放射するほか、腰に「ライター爆弾」を装備する。（第39話／八代　駿）

18 シャボヌルン
幽霊博士配下。人間をゼリー状にする「ジンドグマ石鹸」を配り、被害者を奴隷化しようとした。右手から「毒液シャボン」を放射し、身体を泡立てて敵の攻撃を受け流す。頭部以外は、再生が可能。（第40話／峰　恵研）

19 キーマンジョー
魔女参謀配下。毒で身体が麻痺した一也を、マジシャンに扮して抹殺しようとした。「キーロックパワー」で敵を拘束し、左手のカギを変化させたブーメランと、腰に装備した「カギ爆弾」で攻撃。（第41話／辻村真人）

20 ドクロボール
悪魔元帥が主催する「ジンドグマ仮装パーティー」の、秘密保持が任務。身体を巨大なボールや無数のボールに変える能力を持ち、「ドクロボールネット」で敵を捕らえる。武器は「爆弾ボール」。（第42話／梶　哲也）

21 ゴールダー
魔女参謀配下。物理学の世界的権威・尾崎博士が発明した「窒素コールダー液」を強奪。自らの体内に取り込み、日本を氷漬けにしようとした。口から冷凍ガスを噴射し、左手のファンで冷気を送る。（第43話／八代　駿）

22 ハシゴーン
妖怪王女配下。新開発されたロケット燃料の、強奪が任務。背中のハシゴを使って、「ハシゴ攻め」や「ハシゴ避け」などの技を繰り出す。両腕の鋭いカギ爪と、頭部から放つ「電磁光線」が武器。（第44話／朝戸鉄也）

23 ショオカキング
鬼火司令配下。拳法の使い手・南原に化けて一也に近づき、暗殺しようとした。口から弾丸を撃ち出す「マグナムガン」と、左手から噴出する溶解液で襲い掛かる。デザインは、視聴者からの公募。（第45話／吹田千里）

24 オニビビンバ
ジンドグマの超A級怪人。大鎌を用いて「暗黒剣法」を使い、背中に装備した巨大な「オニビビンババズーカ」、右腕から放射する「オニビビンバ火炎放射」で攻撃する。その正体は鬼火司令。（第46話／河原崎洋夫）

25 サタンドール
妖怪王女の正体で、ジンドグマ超A級怪人。瞬間移動能力で攻撃を避け、物体を意のままに操る念動力で敵を襲う。オニビビンバと共同作戦を展開、フランス人形に化けてライダー隊本部へ潜入した。（第46話／沼波輝枝）

26 ゴールドゴースト
幽霊博士の正体。地球外のカビを元に作られた「黄金病」を流行させ、一也を社会から孤立させようと画策。己の姿を蜃気楼のように映し出し、不死身を装った。左手から、ロケット弾を発射する。（第47話／鈴木和夫）

27 マジョリンガ
超A級怪人で、魔女参謀の真の姿。「超能力岩石飛ばし」という念動力技と、巨大な蝶に変身する能力を持つ。電撃を発する悪魔元帥の守り刀「稲妻電光剣」を託され、スーパー1へ果敢に挑んだ。（第48話／藤堂陽子）

28 サタンスネーク
悪魔元帥の正体。国際宇宙開発局が開発した新型ロケット「ジュピタースーパー1」を強奪し、宇宙から地球を攻撃しようとした。身体に多数の蛇を備え、その目から「スネークビーム」を放つ。（第48話／加地健太郎）





高杉俊价

主演俳優の素顔④

Syunsuke Takasugi

**自衛隊レンジャー部隊を経て
アメリカ陸軍グリーンベレーへ……。
我らがスーパー1＝沖一也の素顔は
異色の経歴をもつ高杉俊价だった。
そんな筋力派俳優ならではという
スーパーアクションの実相が、
今ふたたび——**

「オレを殺す気か!?」って本気で監督を怒鳴ったこともありました

Profile

たかすぎ・しゅんすけ（本名／岩田直樹）昭和28（1953）年7月22日、愛知県一宮市生まれ。名古屋尾張高校を卒業後、自衛隊レンジャー部隊に5年間在籍し、除隊後アメリカ陸軍のグリーンベレーに参加。このころに知りあった映画プロデューサーの勧めで役者を志す。帰国後、異色の経歴を買われて映画『野性の証明』で本格デビュー。『スーパー1』で初の主演を務める。以後は、空手や少林寺拳法のほか射撃までこなす稀有な俳優として活躍する一方、軍事アドバイザーとしても多数の映像作品に参加している。主な出演作は『必殺渡し人』『火曜サスペンス劇場・警視庁鑑識班2』（TV）、『きけ、わだつみの声』『南の島に雪が降る』『ガメラ2　レギオン襲来』『ガメラ3　邪神<イリス>覚醒』（映画）など。CD『君こそわが命』（ソニー）では平成3年新人賞を受賞。

——沖一也役には、オーディションで選ばれたのでしょうか?

そうです。オーディションでは特技をアピールする機会があったので、レンジャー部隊の経験を活かして、ロープ1本でビルの6階から飛び降りました。平山（亨）プロデューサーからは「もしケガでもしたら意味がないから、止めなさい」と心配されましたが（笑）。

実はそのころ、僕は大型バイクの免許を持っていなかったんです。それで、主演が決まると同時に渡米して、1週間でカリフォルニアでライセンスを取って帰って来ました。そのときにロスのディズニーランドで撮った写真と、帰国直後に成田空港で取材された際の写真が、「アメリカからやってきた沖一也」として当時の雑誌などに掲載されたんです。あのとき着ていたGパンとウェスタンブーツは、アメリカを発つ前に「沖一也っぽい服装で帰って来い」と言われて、慌ててロスで用意したものなんですよ。『スーパー1』は撮影までの準備期間が短く、当初は衣裳に関してほとんど何も決まっていなかった。それだけに、僕の意見を色々と取り入れてもらえたのは嬉しかったですね。それまでの『仮面ライダー』の主人公と違い、当時流行のカジュアルな衣裳も自分で選ばせていただいておりました。

——初期の『スーパー1』と言えば武道色の強さが印象的ですが、これは当時のカンフーブームを意識されてのことですか?

空手や拳法に造詣が深かったメインライターの江連卓先生が、僕がレンジャー部隊出身なのを知って、撮影開始間際になって赤心少林拳の設定を追加したんですよ。江連先生の師匠でもある中国拳法指導・龍明広先生のところで、中屋敷鉄也さんと一緒に北派少林拳の柔らかい動きを教わりました。そのおかげで、赤心少林拳の印象的なポーズも完成したんです。ですから、もしメインライターが江連先生じゃなかったら、『スーパー1』という作品はまったくの別物になっていたかもしれませんね。

中屋敷さんのスーツアクションは、僕と台詞の呼吸を打ち合わせした上で、仮面の中で実際に喋りながら演技して下さるんです。そのおかげで、沖一也とスーパー1の一体感が生まれたのだと想います。例えば中屋敷さんの場合、「振り向くときに溜めを作る」といった細かい動作にも色気があるので、見ているだけで勉強になりましたね。自分の出演シーンを撮り終えた後も中屋敷さんの収録に付き合わなきゃいけないので、正直、最初のころは辛かったんですが（笑）。今でも中屋敷さんには、本当に感謝しています。

——そんな『スーパー1』も、後半からは放映時間帯が移動した関係で、内容的にはずいぶん路線変更されてしまいましたね。

地方などでファンの方と話す機会があるのですが、放映時間帯が途中で変更されたのを知らないままで、『スーパー1』はドグマ編で終わったと勘違いしていた人も多いんですよ。そんな状況だっただけに、時間帯変更後も視聴率が大きく下がらなかったことは、出演者やスタッフ一同の励みになりました。

玄海老師らも赤心寺壊滅の際、みんな死んでしまうわけですが、あれはもったいなかったですね。弁慶や玄海老師の存在は、それまでの『仮面ライダー』の世界観に、新たに根性モノのテイストを加えたという面でも大きかったと思います。

——現場でのご苦労も多かったと思いますが、印象深いエピソードはありますか?

奥中惇夫監督が担当した第41話（『動物園の一也・水中檻から脱出不能?』）では、鉄製の檻に入れられた状態で水中に沈められたんですが、このときは本当に死ぬかと思いました。事前の打ち合わせでは、水中で息を吐き出してから10秒程度で引き上げてもらう予定だったのですが、水中に沈んだ檻を人力で引き上げるわけですから、予定通りに行かないんですよね（笑）。ようやく引き上げられたときは……あれが最初で最後ですけど、本気で監督を怒鳴りましたよ、「オレを殺す気か!?」って。もちろん、今となっては笑い話で、奥中監督とは数年前、東映のパーティーでお会いした際にも「お元気ですか?」とお互いに挨拶を交わし、肩を抱き合いました。

当時は今のような特撮やCG技術もなく、ピアノ線も使わずに高所から飛び降りたり、爆発シーンも火薬を使っている中を実際に走ってましたから、とにかくケガが絶えませんでした。最初に左足首を骨折したときは、まだオンエア前だったこともあって、裏では主役交代という話も出ていたんです。しかし、絶対に主役を降りることは考えず、ギプスを付けたまま演じさせていただきました。そのため、第3話から第5話くらいまでは全身が映る場面は吹き替えの役者さんが演じ、僕は上半身のみのカットを演じていました。もしかしたら、当時見ていた子供たちの中にも、そうした不自然さに気づいた人がいたかもしれませんね。

——では最後に、高杉さんからファンの方々へのメッセージをお願いします。

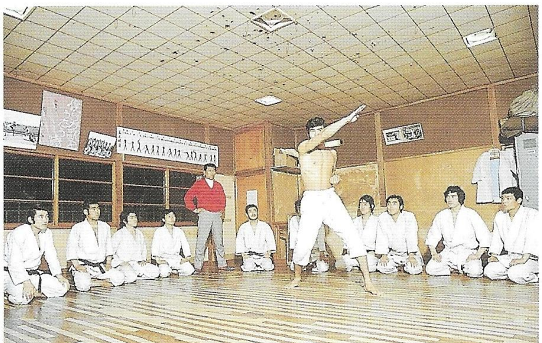
『スーパー1』が誕生して、来年で25周年になります。ファンのみなさまが僕を沖一也として認めて下さる限り、そして僕の体力が続く限りは、今後も沖一也として頑張り続けますので、どうかよろしくお願いします。

特集

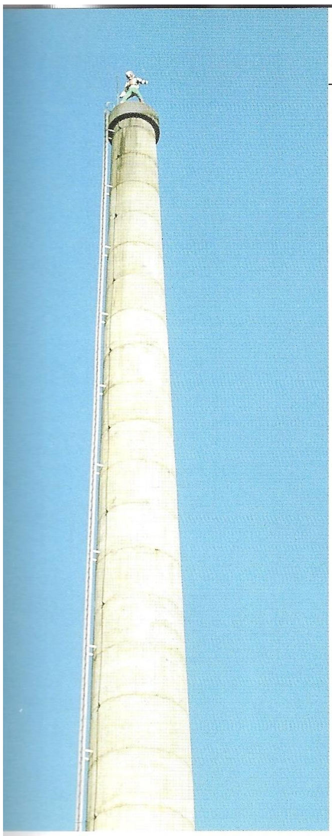
大野剣友会

ライダーアクション 影の主役たち

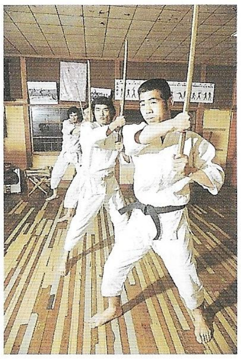
仮面ライダーは肉弾戦のヒーローである。拳を唸らせ、キックを放ち、怪人と戦う。怪人たちもまた、モチーフとなった動植物やメカの特性を武器としながらも、最後にはやはり、その肉体を懸けてライダーに挑む。肉体と肉体の激突。『仮面ライダー』の魅力はそこに尽きる。そして、そこには、文字通り身体を張って、そのリアリティを支えた男たち——大野剣友会の熱い魂があった。



▶当時の大野剣友会道場の全景。中央で新1号のポーズをとっているのが中屋敷鉄也。赤いセーターを着ているのが会長の大野幸太郎。他に中村文弥、岡田勝、大杉雄太郎、瀬島達佳（現：将貴）の姿も見える。床に模様のように見えているのは、連日の猛稽古で割れてしまった床板を補修したガムテープである。



◀『仮面ライダーV3』第4話「V3の26の秘密!?」より。風見志郎を焼却炉の窯の中に閉じ込め、勝利を確信したイカファイヤー。だが、風見は生きていた。煙突の上にすっくと立つ仮面ライダーV3！　V3を演じているのは中屋敷鉄也。どんな言葉よりも雄弁に、大野剣友会の命懸けのアクションを物語るショットである。煙突の高さは約52メートル、命綱などは使用していない。撮影に使用された煙突は、川崎市高津区下作延にある「川崎市北部斎苑」の火葬場のもの。現在は取り壊されている。



▶『仮面ライダー』撮影時の岡田勝（写真手前）。当時、剣友会の中にあって、スタントがもっとも得意だったため、第1話の蜘蛛男を始め、怪人・戦闘員・ライダーと、あらゆるキャラのアクションを演じている。高橋一俊の負傷がキッカケで、『仮面ライダー』第46話の草津ロケから技斗を担当。以降、シリーズのパイロット等を除き、実質『ライダー』シリーズではメインの技斗として活躍する。



▶東京都中野区・鷺ノ宮にあった大野剣友会事務所前での一葉。事務所の2階が道場になっていた。左から中村文弥、中屋敷鉄也、高橋一俊、1人おいて瀬島達佳。複数のTVシリーズやアトラクションを動かしていた最盛期（1972〜73年）には、60名を超える剣友会メンバーが汗を流していたという。

～『仮面ライダー』に至るまで～『日本剣客伝』『柔道一直線』

大野幸太郎が大野剣友会を旗揚げしたのは1964年のことである（当時の詳しい事情は下の囲み記事を参照のこと）。剣友会は、市川新之助（現：12代目市川団十郎）主演の『若さま侍捕物帖』『遠山の金さん』（日本テレビ）等の仕事を経て、CAL制作の『お庭番』の殺陣を担当することになる。

この時期、主宰の大野が『若さま侍捕物帳』等を手がけていた山田達雄監督の知遇を得たことがキッカケで、東映テレビ時代劇『日本剣客伝』（1968年）に参加。それが剣友会にとって、ひとつの転機となった。後の生田スタジオ所長・内田有作との出会いである。1969年、内田はTBSの『柔道一直線』の制作担当を務めることになった。放映開始当初、『柔道一直線』の殺陣は他のチームが担当していたが、実際の柔道に即したものだったため、少々地味で、大きな評判を呼ぶには至っていなかった。そこで、内田は『日本剣客伝』での大野剣友会を思い出し、彼らに殺陣を依頼したのである。

「だけど、最初は断ったんだ。『柔道一直線』なんて聞いたこともなかったし。だけど、とにかく台本を置いていくからって言われてね。しかたないから、弟子たちに相談することにしたんだ」（大野）

結果、大野剣友会は『柔道一直線』を担当することになり、初めての現代劇アクションに挑戦することになった。ご存じの方も多いだろうが、『柔道一直線』には、二段投げ、地獄車といった、物理法則を無視した、極めてマンガ的な必殺技が登場する。これはあくまで結果論だが、超人対超人が肉弾戦を繰り広げるという『仮面ライダー』のフォーマットは、この時点ですでに布石が打たれていたわけである。

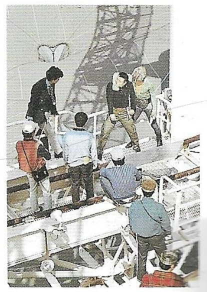
～新たなヒーロー像の創造～『仮面ライダー』

「そんなある日、東映の内田さんが〝『ウルトラマン』を倒す番組を作りたいんだ、手を貸してくれよ〟って言ってきたんだ」（大野）

『柔道一直線』の放送が2年目半ばに差し掛かったころ、大野幸太郎のもとに新シリーズの打診があった。——『仮面ライダー』である。東映の労組問題から撮影所の目処もつかず、また、毎日放送からの正式発注もされていない時期だったが、内田の熱意に共感した大野は『仮面ライダー』への協力を約束する。急造の生田スタジオで撮影が円滑に行えるよう、撮影前の掃除に剣友会のメンバーを派遣したほどである。

さて、こうして『仮面ライダー』と大野剣友会の歴史がスタートするわけだが、まずその最大のトピックとして、『柔道一直線』に引き続き、技斗担当に剣友会の高橋一俊（故人）が起用されたことを挙げておきたい。当時、高橋はまだ20代であったが、その才能には特別なものがあった。通常、技斗（殺陣、アクション・コーディネート等の呼び方もあるが）というものは、監督の意図を汲み、それに添う形で格闘、剣劇シーンの組み立てを行う、いわば振り付けに近い仕事である。だが、『柔道一直線』のころから、高橋はそれ以上の仕事をこなしていた。格闘の手順を決めるのは当然として、それをどう撮るか、カメラワークの指示まで行う——つまりは、アクションシーン専門の監督である。こうした職種は後の東映作品で、その名も「アクション監督」として地位が確立されることになるが、そうした流れも、当時の高橋の活躍があってこそのものである。

「カシラ（高橋のこと）はとにかく凄かった。アクションシーンの百何十カットの繋がりが、全部、頭の中に入っていた」（岡田勝）。また、後に『快



▶『仮面ライダー』第7話「死神カメレオン　決斗!万博跡」より。写真右上、死神カメレオンに抱えられているのが、技斗の高橋一俊。「ダイダラザウルス」と称されるジェットコースター上で、死神カメレオンと戦う本郷猛の殺陣をつけているショットである。

大野幸太郎

俺は時代劇が好きで、高校の時に、有名な殺陣師だった大内竜生先生に入門をお願いしたんだ。すごく優しい先生で、その場で「木刀を持ってみろ」って言われて、木刀を構えたんだよ。そしたらすぐに「弟子にしてやる」って言われて……よほど筋がよかったんだろうなぁ（笑）。大学を出て、正式に大内先生の大内剣友会に入門して、映画にもだいぶ出してもらったんだけど、当時、剣友会の若手になかなか仕事が回ってこない状況があったんだ。俺はそれに意見したんだけど、結局通らなかった。そうした意見の食い違いがあって、独立して大野剣友会を作ったんだ。独立したといっても、筋があるから、それまでの大内剣友会でやってた仕事はできない。それで逆に『日本剣客伝』なんかで東映との縁ができたんだけどな。

『仮面ライダー』の話を聞いた時、『ウルトラマン』を倒すなら、絶対に等身大じゃなきゃダメだって言ったんだ。『ウルトラQ』の時に怪獣同士の絡みをつけてくれって言われたことがあるんだけど、怪獣のぬいぐるみじゃ、どうしても揉み合うだけのアクションにしかならないと思った。互いに投げたり投げられたりができる〝怪人〟じゃないと。そのせいで大変な目に遭ったのが岡田（勝）。当時、スタントみたいな危険なことができるのはヤツしかいなかったから、走るトラックの上に乗せられたり、大変だったと思うよ。岡田だけじゃなくて、剣友会の弟子たちには本当に感謝してる。俺の宝だよ。当時、立ち回りの案は出せても、もう自分で動くことはできなかった。俺は口で言うだけだけど、あいつらは文句ひとつ言わず、猛稽古に励んでくれたから。

それから、後楽園のショーのことはよく覚えてるよ。客席の子供たちの様子をずっと観察して、何が受けるかを自分なりに研究したんだ。その甲斐あって、『仮面ライダーV3』のころの人気は凄かったよ。なにしろ、ショーを見るための行列が、あの後楽園球場を3周してたんだからね。

Profile



おおの・こうたろう　昭和8（1933）年6月6日、東京都杉並区生まれ。高校時代から殺陣師・大内竜生に師事、大学在学中から、映画『スーパージャイアンツ』『白波五人男』などの作品に出演。大学卒業後に本格的に芸能活動を開始し、大内剣友会に入門。1964年に大野剣友会を旗揚げ。『若さま侍捕物帖』『お庭番』などの作品を経て、『日本剣客伝』より東映作品に携わる。1969年『柔道一直線』で初めて、現代劇のアクション・コーディネートを担当。『仮面ライダー』『変身忍者　嵐』『超人バロム・1』『イナズマン』『秘密戦隊ゴレンジャー』等多数の作品に携わる。また、殺陣師として剣友会門下生を指導。後楽園ゆうえんちでのアトラクション・ショーの構成・演出を手掛け、1978年に後楽園ゆうえんちとの提携作品『UFO大戦争　戦え!レッドタイガー』の原作を担当している。

中村文弥（このインタビューは1995年5月に行ったものです。）

僕はヒーローを演じる時、仮面を着けた外見だけでなく内面も含めて演じるように心がけました。ですから、内田有作さんに「背中の演技が良かった」と言われた時は嬉しかったですね。見栄を切るときのポーズは殺陣の人が考えるんですが、自分から提案したものもありました。例えば、V3の両手でピースをするポーズは、手袋のズレを引っ張り上げる動きから偶然出たものなんです。

仮面ライダーを演じていたころは、捻挫やケガはしょっちゅうでした。でも、ケガをしたことは絶対に言わないようにしていたんです。ケガをする演技をやること自体、役者として恥ですからね。後楽園の仮面ライダーショーのときにライダーキックを失敗して、左足を痛めたことがあったんですよ。最初は軽い捻挫だと思っていたんですが、これがなかなか治らない。検査してもらったら、骨折でした（苦笑）。

大野剣友会では仕事の合間を縫って、よく養護施設の慰問を行っていたんですが、あるとき、仮面ライダーを見るために、歩けないはずの子供が立ち上がった光景に出くわしました。養護の先生が「私たちが365日かけて頑張っても、仮面ライダーには勝てません」と、涙ながらに語っていたことが思い出されます。仮面ライダーは僕に奇跡を見せてくれたヒーローなんですよ。



Profile

なかむら・ぶんや　昭和21（1946）年1月10日、埼玉県生まれ。大野幸太郎に憧れ、俳優を志す。『仇討ち　二人の荒木又右衛門』、NHK大河ドラマ『天と地と』などの時代劇に出演した後に『柔道一直線』に参加。『仮面ライダー』には第1話より出演し、戦闘員やサラセニアンなどの怪人役を務めた。その後、第14話から第4クール終了時まで仮面ライダー2号のアクションを担当。以降、『超人バロム・1』（初期のみ。ポーズの形づけを行った）、『変身忍者 嵐』『仮面ライダーV3』（ヨロイ元帥）、『イナズマン』『秘密戦隊ゴレンジャー』（アオレンジャー、ミドレンジャー）など多くのヒーロー、怪人を演じた。2001年1月17日、永眠。享年55。

傑ズバット』で高橋と組んだ田中秀夫監督も「彼がいなければ、自分は変身ヒーローものは撮れなかった」と言わしめるほど、その才能は高く評価されていた。

さて、肝心のライダーアクションだが、旧1号時には、ケガで戦線離脱するまでは、変身前の本郷猛＝藤岡弘が、仮面ライダーのスーツを着てアクションシーンを演じていた。危険なシーンの吹き替え、また藤岡負傷後については、第1話で蜘蛛男を演じた岡田勝を中心に、中村文弥（故人）などの剣友会諸氏が仮面ライダーを演じている。藤岡はアクションの専門家ではないため、その動きにはぎこちなさもあったが、それゆえ、後のシリーズにはない独特の雰囲気、ある種の〝本当に格闘している〟というリアリティーを生み出している。

初期は視聴率不振に苦しんだ『仮面ライダー』だが、2号ライダー登場のころから人気も上昇し、あっという間に大ヒット番組に化ける。2号ライダーを主として演じていたのは、中村文弥である。「いろんな連中がライダーを演じたけど、オヤジ（大野のこと）に言わせれば、やっぱり文弥さんが最高」（岡田）と評されるように、中村は絡みのうまさ、立ち姿の美しさでは剣友会一と謳われた。実際、剣友会のエースとして、『超人バロム・1』『イナズマン』『変身忍者 嵐』等、多くの作品で主役を演じている。

2号ライダー人気に伴い大躍進したのが、いわゆる「アトラクション・ショー」である。それまでも「実演」などと呼ばれ、ヒーローや怪獣が舞台に登場する出し物はあったが、テレビと同等、否、テレビ以上の迫力のあるアクションが見られるようになったのは、大野剣友会自らがショーを手がけるようになった、この時期からのことである。番組も新1号の登場により、さらに盛り上がる。仮面ライダー役は当初、中屋敷鉄也によって演じられていたが、中屋敷が『超人バロム・1』に異動したため、若手の大杉雄太郎に交替。結果、シリーズ終盤近くまで新1号を演じた大杉は、その力強いアクションで、設定通り〝パワーアップ〟した1号ライダーのイメージを見事に具現化させた。

進化するアクション～『V3』から『ストロンガー』

『仮面ライダーV3』の登場によって、『ライダー』人気はまさに頂点を極める。V3役は新1号終盤から復帰した中屋敷が続投。「中屋敷のV3を見たときは、スマートでカッコいいと思ったよ。俺がやってたころのライダーと全然違うんだもん（笑）」（岡田）。また、中屋敷本人は「自分で振り返ると、まだV3のころはぎこちないよね。カシラ（高橋のこと）に言われたまま動いてる、人形みたいな感じでさ」と語るが、派手になる一方の爆発シーンや、有名な〝煙突の上に立つV3〟（27ページを参照のこと）など、危険度が増す中、メリハリの利いたアクションで、ヒーロー性の高いV3を見事に演じきった。

続く『仮面ライダーX』も中屋敷が担当。他のライダーアクションにはない、剣や棒状に変形する「ライドル」という武器が登場する。「『X』はライドルスティックがよかったね。時代劇でも六尺棒みたいな長モノが好きなんで。スティック使うのは楽しかったですよ。面もスッキリした作りだったので、アクションは全般的にやりやすかった」（中屋敷）。

シリーズ第4弾『仮面ライダーアマゾン』では、仮面ライダー役に新堀和男が起用されることになった。16歳で大野剣友会の門を叩いた新堀は、それまでショーや先輩ライダーの客演時にライダーを演じた経験はあったが、TVシリーズで主役ライダーを演じるのは、これが初めてのことだった。

「（新堀の起用は）それまでのライダーから、ガラッと変えようという意図があったんだと思う。それに、四つん這いのきつい姿勢が求められるから、いちばん若くて体力があった点も決め手になったのかな」（岡田）

シリーズ途中の路線変更で、アマゾンのアクションは従来のライダーに近いスタイルに戻されることになり、ライダー役も中屋敷、中村の担当となる。ちなみにその中屋敷は「新堀は股関節が柔らかい。胴長短足首長だから四つん這いは映えるんだ（笑）。俺は新堀のアマゾン、大好きだったんだよ」と語っている。

第1期シリーズの最後の作品『仮面ライダーストロンガー』では、主役ストロンガーを、『アマゾン』の後半から引き続き、中屋敷が演じている。時代劇のヒーローの如く、名乗りを上げて登場するなど、前作のアマゾンとはまた違った意味で、新しいヒーロー像の模索が行われた作品である。そのモチーフもカブトムシとなり、顔面のほとんどを覆うビッグアイ、アメフトのプロテクターを模したカブテクター等が外見上の特徴だが、それが演じる上では大きな障害となった。

「ストロンガーの眼は、小さな覗き穴がたくさん開いているタイプで、一見、視界がよさそうに思えるんだけど、これが違うんですよ。穴がいくらあっても、面自体の厚みや視線の角度のこともあるから、覗ける穴は結局、ひとつだけ。視界が悪くてね。それから、面と角が大きくて重くて。それまでの面と比べて僅かの差なんだけど、その感覚がつかみづらくて、トンボを切るたびによく角をぶつけて壊しましたよ。肩のプロテクターのせいで、腕も動かしづらかったかな」（中屋敷）



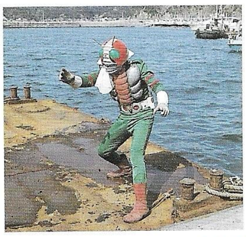
▶『仮面ライダー』第1話の小河内ダムのアクションシーンでは、大野幸太郎自らが殺陣をつけている。技斗の高橋一俊が、まだ大泉で『柔道一直線』の仕事を残していたためである。



◀2号のアクションは主として中村文弥、岡田勝が担当。ちなみに両名とも泳ぎが得意ではなかったため、水絡みのシーンでは主に瀬島達佳が演じている。蜂女のフェンシングシーンで怪人デビューを果たした瀬島は、その後、多くのライダー怪人を担当。『仮面ライダー』第19話、海中から出現するカニバブラーなど、水泳が苦手な者が多かった剣友会の中にあって、泳ぎが必要なシーンでは特に活躍が目立つ。



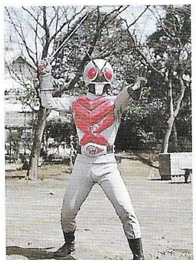
▶当初、新1号は中屋敷鉄也が演じていたが、同時期の『超人バロム・1』の主演アクションを担当することになったため、大杉雄太郎が起用された。大杉ライダーといえば、前傾気味の姿勢から、パンチの連打を繰り出すのが印象的。パワーアップして帰還した新1号という設定にマッチした、力強いアクションである。



◀中屋敷鉄也が初めてシリーズを通して演じたV3。『ライダー』人気が爆発した時期であり、各地のアトラクションショーも大盛況を見せた。アトラクション・ショーのメッカ、後楽園ゆうえんちのショーでは、客をさばき切れず、1日5回予定のショーが7回演じられたこともあるという。



▶ライダーマンは口が見えるマスクのため、結城丈二役の山口暁がそのままスーツをまとって演じている。高度なアクションが要求される場面では、大野剣友会の河原崎洋夫、中村裕、新堀和男が、山口に替わって演じている。



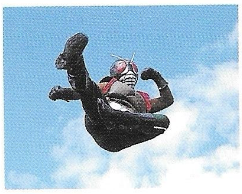
◀Xライダーのアクションは、V3に引き続き、中屋敷鉄也が担当。中屋敷が出演できない際には、アポロガイストを演じていた新堀和男が担当したこともある。ちなみに『X』時期の怪人のほとんどは、河原崎洋夫によって演じられている。



▶アマゾンの面はそれまでのライダーと比べ、ボリュームがある分、重さが増している。面の重さに加えて、覗き穴の位置の問題から、立ち回り時にはほとんど足下しか見えない状態で、演じる新堀和男の負担も大きかったという。



▲『ZX』では歴代ライダーを演じた中屋敷鉄也は、ライダー役を後進の城谷光俊に譲っている。中屋敷本人はZX＝村雨良のライバルキャラクターである、タイガーロイド＝三影英介を演じている。



▶スカイライダーのトランポリンアクションは、剣友会の上田浩司が担当。上田は日本体育大学の学生時代から、後楽園ゆうえんちのショーで、トランポリンアクションを担当。卒業後は体育教師になるつもりだったそうだが、大野剣友会の仕事ぶりに惹かれ、入会を決意したという。上田は『スカイ』においてはトランポリンだけでなく、河原崎洋夫とともに、多くの怪人も演じている。



◀上田はスカイに引き続き、スーパー1のトランポリンも担当。キック等の必殺技については、上田本人が技の型も考案。どうすればキックが美しく見えるか、研究に研究を重ねたという。ちなみにシリーズのトランポリンアクションは、『仮面ライダー』時にはJAC（現：JAE）が担当していたが、『V3』時からは大野剣友会の佐藤巧が登板。以降、剣友会のメンバーがトランポリンを含めて、すべてのアクションを担うようになった。

▼仮面ライダーストロンガーの相棒、電波人間タックル。目と口が露出するマスクであるため、基本的には変身前の岬ユリ子役＝岡田京子が演じている。本格的なアクション、スタントシーンでは、大野剣友会メンバーで、後に『ザ・カゲスター』のベルスターを演じた清田真妃、『秘密戦隊ゴレンジャー』でモモレンジャーを演じた栗原良二らが代役を務めている。

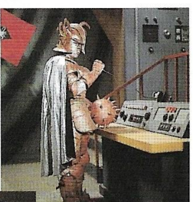




▲第1期シリーズのフィナーレを飾った『仮面ライダーストロンガー』。記念すべき最終回では、ストロンガー＝中屋敷鉄也、1号＝橋本春彦、V3＝河原崎洋夫、ライダーマン＝中村文弥、X＝新堀和男、アマゾン＝湯川泰男（『アマゾン』当時のトランポリンアクションや岡崎徹の吹き替えを担当）といった、歴代シリーズに関わった豪華メンバーによって各ライダーが演じられている。



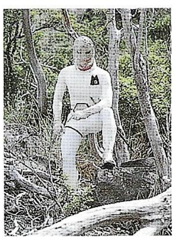
◀ライダー・怪人・戦闘員だけに留まらず、大野剣友会のメンバーは悪の組織の大幹部も演じている。その第1号となったのが、『仮面ライダーV3』のデストロン大幹部・ツバサ大僧正。演じるは、剣友会の古参メンバーである富士乃幸夫（故人）。アクション的な見せ場はほとんどないが、ツバサ大僧正の軽妙なキャラクターを好演している。



▶ツバサ大僧正に続く、デストロン大幹部ヨロイ元帥。演じるのは大野剣友会のエース、中村文弥。新劇出身で、その演技力に定評のあった中村らしく、巧みな演技で、卑劣かつエキセントリックな悪役像を見事に構築した。「デ〜ストロン」や「ラ〜イダV3」という独特のセリフ廻しも中村の考案である。



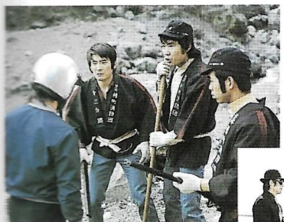
◀『仮面ライダーアマゾン』に登場した、ゲドンの首領・十面鬼。その人面岩の顔も、中村文弥、中屋敷鉄也、河原崎洋夫、山田茂、小沢章二等、大野剣友会諸氏によって演じられている。十面鬼の本体であるゴルゴスは、河原崎洋夫が担当していた。



▶それまで多くの怪人役を担当してきた、河原崎洋夫が演じたジェネラルシャドウ。『仮面ライダーストロンガー』第13話から登場した、ダンディズム溢れるブラックサタンの雇われ幹部である。ゴムのマスクをつけた上に、透明フードを装着すると、満足に呼吸もできなくなったという。



◀河原崎洋夫は、『仮面ライダースーパー1』後半のジンドグマ編に登場した鬼火司令も演じている。クールなジェネラルシャドウとは対照的に、武闘派を気取りつつも、どこかコミカルなキャラ。ベテランらしい引き出しの多さを見せている。



▲大野剣友会のメンバーは、いわゆる“顔出し”として、劇中の様々な登場人物も演じている。写真は『仮面ライダーV3』第13話から。左から中村文弥、中屋敷鉄也、岡田勝と、剣友会の“三羽烏”が勢揃い。デストロンの調査に赴く風見志郎を制止する、町の消防団員である。



▲こちらは『仮面ライダーV3』劇場版より。サタニウムを狙う“サングラスの男”を演じる中村文弥。中村は、緑川ルリ子に声をかける“怪しい男”として『仮面ライダー』第1話から顔出しで登場している。



▲『仮面ライダー』の人気上昇にともない、各地でのアトラクション・ショーも盛んになった。その総本山ともいえるのが、大野剣友会自らが企画・出演を行っていた、後楽園ゆうえんちのショーである。写真は、1972年3月5日から5月28まで行われた「ショッカー基地・後楽園ゆうえんち　それ行け!　仮面ライダー」のステージから。蜘蛛男、エジプタス、ナメクジラ、ゲバコンドル、ザンブロンゾ、ムカデラスらの姿が見える。



◀構成台本を手に演出をつけているのは、大野剣友会会長・大野幸太郎。大野の後に立っているのは、大幹部ゾル大佐を演じている剣友会メンバーの佐野房信。佐野はTVの『仮面ライダー』においては、蝙蝠男（人間態をふくむ）やさそり男などを演じている。

岡田 勝

『仮面ライダー』で「蜘蛛男をやってくれ」って言われたときは戸惑ったよ。『柔道一直線』で現代劇のアクションの経験はあったけど、お面をつけるのは初めてだったし。でも、断るわけにはいかないから。「やれ」って言われたら、やるしかない。そういう世界だからね。ただ、蜘蛛男の面は覗き穴が小さくて全然見えなかったんで、現場でキリみたいなヤツで勝手に穴を広げたんだ。怒られたけど、動けなきゃ仕方ないからね（笑）。

僕だけじゃなくて、ライダーの藤岡（弘）ちゃんも、ああいう面をつけてのアクションは初めてだから、初めて同士。こっちは絡みのプロとして負けられないし、向こうも主演俳優としての意地があるでしょ？　だから馴れ合いじゃなくて、真剣に取っ組み合ってたよ。そういう緊張感が良かったんじゃないかな。藤岡ちゃんがケガした後のライダーは、基本的に僕がやってたんだけど、完全に自分の動きのままだよ。ポーズは真似るけど、藤岡ちゃんの癖をどうこうできるほど、器用じゃないもん（笑）。立ち回りは2号の佐々木剛が（『ZX』までの主演俳優の中で）いちばんうまかったね。どう動けば、自分がカッコよく見えるか、ちゃんと知ってるんだ。佐々木はスチール用にいちどスーツ着たことあったけど、1号の時のケガのこともあったし、スケジュールが詰まっていたりで、結局、ライダーの立ち回りはやってないんだよね。一度やらせてみたかったけど。



Profile

おかだ・まさる。昭和25（1950）年5月8日、埼玉県生まれ。ヤマプロ（日本テレビ養成所）所属時代に大野幸太郎に声をかけられ、一度は辞退したものの、1966年に大野剣友会に入門。『おせん捕物帳』『お庭番』などの時代劇を経て、『柔道一直線』に参加。『仮面ライダー』においては、第1話で蜘蛛男を演じて以来、多くの怪人、また1号&2号ライダーのアクションを担当。第46話では、負傷した高橋一俊に代わり、初めて技斗を担当。第66話以降は『仮面ライダー』シリーズの事実上の殺陣師として活躍する。1980年、大野幸太郎から剣友会2代目代表の座を譲り受け、現在もアクション・コーディネーターとして活躍している。

『仮面ライダー』の復活～『スカイ』『スーパー1』『ZX』

約4年ぶりに復活した『仮面ライダー（新）』＝『スカイライダー』。それまでも実質的に技斗を務めていた岡田が、正式にシリーズ当初から参加することになった、初めての作品である。平山亨プロデューサーのたっての希望で、主役のスカイライダーには中屋敷が指名されることになった。だが……。

「正直、『スカイ』については引き受けるかどうか、迷ったんですよ。そのころの自分は役者をやりたい、もう面をつけての仕事は嫌だって気持ちもあったし、その少し前、『レッドタイガー』で可愛がってもらった監督さんの紹介で、角川映画の『戦国自衛隊』に武将役で出るって話があったから。撮影時期が完全に重なるんで、どっちかしか選べない。正直、『戦国自衛隊』には出たかったんだけど、自分が引き受ければ、後輩たちにも仕事をさせられるってこともあって、結局、またライダーをやることにしたんです」（中屋敷）

話が『ライダー』から逸れるが、『レッドタイガー』について多少説明しておきたい。正式タイトルは『UFO大戦争　戦え！レッドタイガー』。東京12チャンネル（現：テレビ東京）と創映舎の制作により、1978年4月から3クールにわたって放映された特撮ヒーロー番組である。そもそも、大野が企画・原作を担当した、後楽園ショーのヒーローとして生み出された作品で、ヒーローのデザイン、造型（当時剣友会所属で、現在は造型マンとして活躍中の若狭新一に加え、中村文弥も参加したという）等、大野剣友会が全面的に参加している。それが後にTV化の運びとなったのだが、この主役ヒーローであるレッドタイガーも中屋敷が演じている。

話を『スカイ』に戻そう。初代『仮面ライダー』のリメイク色が濃い『スカイ』という作品の内容が、技斗の岡田を悩ませることになった。

「初代のリメイクっていうことは、つまりはこれといった特徴がないってことでね。たとえば『アマゾン』なら獣みたいに、『X』なら長モノを振り回すとかあるわけで……。空を飛べるっていうことも、実際のアクションには活かせないし。だから、どうアクションをつけたらいいかは、本当に悩んだ……」（岡田）。殺陣の問題だけでなく、『スカイ』から制作拠点が生田から大泉に変わったことも、アクションの撮影では困難を増した。「生田の時は三栄土木っていう、いいロケ地があったからね。赤土で泥だらけになるけど、なにをやっても痛くない。大泉だと寄居なんかにロケに行くんだけど、石ころだらけでね……。時代の問題もあって、ロケ場所探しはどんどん難しくなった」（岡田）。

『スカイ』とは対照的に、「拳法」というスタイルがはっきりしている『スーパー1』は殺陣をつけるのが楽だったという。「劇中だと赤心少林拳って設定になってるけど、見栄えがするところだけ頂いて、実際は空手の型のほうが多いんだよね（笑）。ただ〝拳法〟っていう言葉があるだけでも、全然違うんだ。『スーパー1』は自分の中でもベストの仕事だし、大野剣友会の殺陣の完成形だと思う。あのころの中屋敷と仕事ができたのは、本当に良かったよ。こちらが思い描いた通りに、彼は動いてくれたからね」（岡田）。

スーパー1を演じた中屋敷も「31、32歳ごろでね……自分で言うのもなんだけど、円熟期ってことだと思うんですよ。どう動けば、どうカメラに写るとか、そういうことが完全にイメージできるようになっていました。思った通りに身体も動いてくれましたしね」と、当時を述懐する。ちなみに後述の『ZX』特番の際、歴代ライダーの中から、中屋敷はわざわざスーパー1役を選んで担当している。いかに『スーパー1』でのアクションに誇りをもっていたかの証左であろう。

『仮面ライダーZX』は当初、スチール写真による雑誌連載という形で展開されていた。この際、アクション（スチールなのでポーズづけと呼ぶべきか）は剣友会を退会していた、高橋一俊主宰の「ビッグアクション」が手がけていた。だが、正月放送のTVスペシャルとしての制作が決まり、アクションは再び大野剣友会が担当することになった。ZX役には、円谷プロ作品『アンドロメロス』で大野剣友会とともに仕事をした城谷光俊が、技斗の岡田によって抜擢された。「剣友会で『ライダー』をやるのは、この『ZX』が最後だと思ってね。だから記念の意味もあって、技斗のクレジットは僕だけじゃなくて、オヤジ（大野幸太郎）との連名にしてもらったんだ。最後だから、もうお祭りだよね。クライマックスの下久保ダムの戦いには、新堀や中屋敷だけじゃなくて、剣友会以外でも関わってくれた人たちが、みんな来てくれた」（岡田）。

最後に、『仮面ライダー』の第1話から参加し、現在は大野剣友会の代表を務める岡田のコメントを紹介しておきたい。

「『仮面ライダー』は大野剣友会がシリーズの最初から関わった、初めての仕事だったんだよね（『柔道一直線』は途中参加）。当然、最初に入った時は〝仕事〟のひとつで、『ライダー』をやってれば、とにかく飯が食えるのがありがたくて、それで、みんながむしゃらにやってただけなんだ。今から思うと、当時の剣友会は〝学校〟みたいなところだったのかな。大野幸太郎っていう先生がいて、先輩・後輩という絆があって……仕事なんだけど、どこか部活みたいな……そんな感覚でやってたのかもしれないね」

［文◎和智正喜］

中屋敷鉄也（現：哲也）

僕は中学のころから、小林旭さん、宍戸錠さんの日活アクションに憧れていたんです。自分の〝芸名〟や友達の名前を入れたポスターを描いたりしてね（笑）。俳優を志したのは、そんな遊びがキッカケなんですよ。17歳のときに家出同然で上京して、友達の家に厄介になってました。『柔道一直線』の後半で大野剣友会を一時抜けてますので、もう一度剣友会に戻ったときは、『仮面ライダー』も2号編になってましてね。ヒルゲリラって怪人が出てくる回（第48話）で戦闘員をやったのが最初です。初めてライダーをやったのが、ベアーコンガーの回（第46話／注：制作順ではベアーコンガーの回が第51話、ヒルゲリラの回が第49話となっている）。カシラ（高橋一俊）がケガしていたので、急遽、岡田が殺陣をつけることになって、本当なら岡田が入るはずだったライダーを僕がやることになったんです。『V3』のときに、ひとつ面白い話があってね。当時、『変身忍者　嵐』の制作主任だった大竹（昭男）さんが「人間てさぁ、50mの煙突の上に立てるもんかねえ？」って聞いてくるんです。僕は無責任に「立てるんじゃないの？」って答えたんです。そうしたら、その大竹さんが『V3』の進行主任になって、僕に「例のヤツ、脚本に書いてもらっといたから」って言うんですよ。それが、あの〝煙突の上に立つV3〟のカットだったわけです。自分がやると分かっていれば、「立てる」なんて言わなかったのにね（笑）。



Profile

なかやしき・てつや　昭和23（1948）年6月5日、岩手県久慈市生まれ。食品会社勤務をしつつ劇団宝映所属となり、東宝映画にエキストラ出演、芸能活動を始める。1966年大野剣友会に入門。『柔道一直線』に出演後、いったん剣友会を離れるが、『仮面ライダー』第40話ごろに復帰。『仮面ライダー』第46話で2号ライダーを演じて以降は、新1号、V3からスーパー1に至るまで、すべての仮面ライダーを演じる（アマゾンは後半から）。ヒーロー役としては『超人バロム・1』『秘密戦隊ゴレンジャー』（アオレンジャー）『宇宙鉄人キョーダイン』（スカイゼル）『UFO大戦争　戦え！レッドタイガー』などがある。現在も舞台を中心に俳優活動を続けている。

仮面劇の主役たち——10 ライダーを支えた人の声優

第5回 辻村真人の巻

◎小川びい

覚えているのは、かまきり男だけ!?

「『仮面ライダー』で最初に演ったのは、第6話（制作話数）のかまきり男です。ところが、台本にセリフがないんですよ。ギーッとかギャーッとか、それだけで。マネージャーには、これなら役者にやらせることはないんじゃないか、って文句言ったんだけどね（笑）。でも、番組が続くと、そのうち、セリフも段々と増えてきましたね」

このコラムに登場していただく方はみなそうだが、辻村もライダー怪人として多数の出演歴を誇る。

「えっ、また演るの？　って驚くぐらい（ローテーションの）間隔が狭かったんですね。しかも、他の（声優の）方々の名前を聞いたら、槐柳二だなんだ、ってすごい声の方ばかりじゃないですか。1本だけならなんとでもなるんですけど、何本ともなると四苦八苦しました。だから、何を演ったかって訊かれると覚えてないんです。覚えているのは、最初に演った、かまきり男だけっ！（笑）」

そう語る辻村だが、他の役者陣の名前は話の中によく出てきた。特に槐柳二の名は、声の印象がかぶるのではと、かなり意識したらしい。

「あの方と競争するっていうのは、大変なことなんですよ。独特の声ですからね。峰（恵研）ちゃんだとか、沢（りつお）くんだとかは、全然（声の質が違うから）心配なかったんだけど。なんでオレが、槐ちゃんと勝負しなきゃなんねえんだって、そこは不安がありましたね」

舞台や声の仕事では、好々爺を演じる印象の強い辻村だが、話を聞いていると、優しい語り口の奥にも、こうした負けん気の強さがほの見える。

「かまきり男のアフレコのときに、最初、黙ってフィルムをじっと見ていたんですよ。怪人だから口を開けるわけではないんですけど、ここで喋っているな、ここは閉じているなということを確認したくてね。そうしたらスタッフに、なんで合わせて喋らないんだって怒られた。で、3回見せていただいてから、『では、テストにいきましょう』と言われたんですね。『えっ、テストやるんですか？』『テストやらなきゃわからないでしょ』『わからないのはあなた方でしょう。俺はぴったり合わせられますよ』。それで実際に1回でぴったり合わせちゃったのね。今度はスタッフの方が驚いちゃって。それでですかね、音響に気に入られたのか、出演が多くなったんだと思います」

確かに、辻村はテアトル・エコーから他の事務所に移籍しても、引き続き、『仮面ライダー』シリーズに出演している。それも辻村のこうした力量と、個性的な声あってのことだろう。

「個性的な声って言われるのがいちばん困るんですよ（苦笑）。子どもの頃は、ボーイソプラノの歌手になるか、っていうぐらいの声だったんですから。それが、役者は滑舌ができなくちゃいけないっていうんで、千葉の御宿の海岸で若い役者ばかりで合宿をしましてね。先生から波の音が聞こえなくなるようにって言われて、毎晩〝ういろう売り〟を大声張り上げて唱えたんですよ。それで声帯を痛めて、こういうしわがれた嫌な声になっちゃった（笑）」

だから、若い頃から老け役ばかりでしたね、と笑う辻村だが、その特徴的な声は、しっかりと当時の子どもたちの胸に刻まれていた。

「当時、幼稚園へ長男を送り迎えしていたんですよ。その幼稚園の入り口を入ったところに大きな木がありましてね。そこから男の子が飛びかかってきたんですよ。『かまきり男っ！』って叫んでね。仮面ライダーになったつもりだったんでしょうね。こちらもバカですから、そう言われたら、かまきり男の声で応対しないわけにはいかないじゃないですか（笑）。そうしたら、園長がびっくりして、『絶対やめてください』ってたしなめられました。まあ、飛び降りて大事になったら大変ですからね。でも、それだけ『仮面ライダー』がお子さんたちには人気があるんだな、って実感しましたよ」

取材を終えてから、同伴していた、大学を出たばかりという若いカメラマンが嬉しそうに話しかけてきた。「今の方は、『忍たま』の学園長ですよね」。『忍たま乱太郎』もすでに10年以上の歴史を誇る。なるほど、辻村の声は、かつてどころか、今の子どもたちにとっても、馴染み深いものなのだ。



Profile

つじむら・まひと
昭和5（1930）年4月14日、東京都生まれ。81プロデュース所属。代表作多数の名バイプレイヤー。現在の代表作は本文中にも触れた『忍たま乱太郎』シリーズの学園長だろう。かつての傑作子ども番組『ものしり博士』『魔法のじゅうたん』などにも出演。特撮ファンには『ウルトラセブン』第5話のヴィラ星人の声でもお馴染み。代表作は劇場アニメ『風の谷のナウシカ』、映画『タンポポ』『マルサの女』、NHK大河ドラマ『源義経』など。

小川びい◎アニメライター。僕が辻村さんの声として思い浮かべるのは『野球狂の詩』の小仏二軍監督。よりによってなぜ……。

匠たちの肖像

『仮面ライダー』を支えたスタッフたち ◎杉田篤彦

第5回 加藤 昇◎石森プロ

変身ブームを創りあげた男

知る人ぞ知る——この言葉ほど、彼を表すに適切な言葉もあるまい。業界で知らない者はないほど、その行動半径は多岐に渡りながらも、これほど研究本、資料本が数多く出版される現在も、ほとんど表舞台には顔を出さない。石ノ森章太郎を陰で支えた男が語る、歴史の一側面とは？

昆虫図鑑がなければ、仮面ライダーは生まれていなかった

『仮面ライダー』といえば原作者の石ノ森章太郎である。

月産600ページを誇り、息子の丈氏、章氏をして「眠った顔を見たことがない」という生活を送っていた漫画界の巨星。加藤は、その多忙を極めた作家の片腕＝マネージャーとして知られた人物だ。

だが実際の事情は少々異なる。

「もともと私は編集屋で、ある意味、駆け出しの物書きだったんですよ。先生（石ノ森）とは同い年だし、映画の話とかで盛り上がる友だちだったから、『サイボーグ009』等の作品がアニメ化される時に相談されたりしてね。何しろ先生は忙しいから、打ち合せをする時間もない。そこで、私が東映動画に代理で行ったりしていたんです」

まだマーチャンダイジングという概念すらない時代。キャラクタービジネスに興味を持った加藤が、石ノ森と相談して1967年に作った会社が「石森プロ」だった。

「だから先生のマンガに関しては私はほとんどタッチしていませんが、先生は実写番組のことは、ほとんど私に任せてくださいました」

やがて、東映動画との接点が東映テレビ部長・渡邊亮徳へとつながり、加藤は『仮面ライダー』の企画へと至る。

年の瀬も迫った12月下旬、毎日放送からマンガ連載を要望された加藤は、早速、講談社『週刊少年マガジン』の内田勝編集長に電話を入れた。が、あいにく内田は家族旅行で年明けまで帰ってこないという。ここで加藤の尋常ではない行動力が発揮される。なんと旅行先の八丈島の宿を突きとめ、雑誌連載の確約を取りつけてしまうのである。

「あの当時の『少年マガジン』といえば、一番売れてた雑誌でしょう。けど、あいにく春の年度初めだから、新連載が多くてページ数が取れない。それで『少年マガジン』ではなく、『週刊ぼくらマガジン』での連載って運びになったんだけど……。結果的には、それが良かったんじゃないですかね。少ないページ数では、先生の描きたいイメージは出せなかったと思う」

メディアミックスの交渉に始まり、撮影会、ムック（絵本・図鑑類）、そしてカルビーのライダーカードと……加藤は考えられるすべてのムーブメントを仕掛け、周辺から作品を盛り上げるという手法を編み出していった。

「ムック本は、こっちにしてみれば本職だからお手の物なんだけど、肝心の写真がないんです。だから撮影会という発想が出てきたんですよ。当時、カルビーのライダーカードの写真を撮っていたのは、角田喜代一さんという、マンガ家のつのだじろうさんのお兄さんなんです。もともと彼は、マンガ原稿をマイクロフィルムに撮る会社（グループナイン）を主宰していたんですけど、暇を見ては現場に来てもらっていました。ショッカー怪人に関しては、先生の画に私たちが解説を加え、あらかじめ設定書を作っておいてね。最初は、それをみなさんに提供していたんです。だから、当時のカードや図鑑等に使われている資料は、全部私たちが作った設定ですよ」

企画段階では『クロスファイヤー』『スカルマン』と、主人公のデザインが二転三転。そこから、バッタをモチーフにしたヒーローに辿り着いたのは、加藤が参考資料にと持ち込んできた内の、1冊の昆虫図鑑がキッカケだったという。

「先生が仮面ライダーのデザインで最後までこだわったのは、〝フルフェイス〟の仮面にするかどうかでした。『スカルマン』のように、〝口〟の部分だけは人間の生身を活かしたかったようですが、最終的には昆虫図鑑にあったバッタの絵を見て、あのデザインを考え出されたんです。もし、あそこで先生が図鑑に目を通していなかったら、私たちの知る〝仮面ライダー〟は生まれていなかったかもしれませんね」

あのころ、私たちは、ことごとく加藤の〝仕掛け〟に酔わされていた。しかし、石ノ森章太郎の天才ぶりを肌で感じ取っていた加藤にすれば、その程度の〝仕掛け〟は造作ないことだったのかもしれない。



Profile

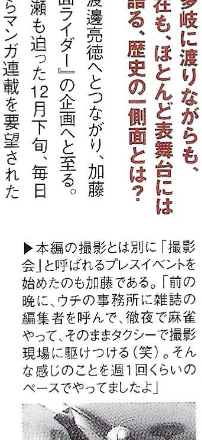
かとう・のぼる　昭和13（1938）年9月15日、岐阜県生まれ。編集者として活躍中に『サイボーグ009』の劇場用映画化に尽力。それを機にマーチャンダイジング業務を主眼とする石森プロを設立（代表取締役は石ノ森章太郎）。石ノ森原作による『ドンキッコ』『佐武と市捕物控』『がんばれ!!ロボコン』『秘密戦隊ゴレンジャー』や、フジテレビの人形劇『ワン・チュー・スリー大作戦』（設定デザイン／石ノ森章太郎　シナリオ／井上ひさし、山元護久）等の企画に参加する。現在はアクア・プランニング代表取締役。



▶「先生と私はとにかく『ウルトラマン』を意識してました。ただ、2人の確認事項としてウルトラとは反対のことをやろうというのがありました。トカゲロンの頃は、東映からも毎日放送からも『巨大化させたらどうか？』という提案もあったんだけど、最後まで我々は個性を失うことになるから、と反対してましたね」



▶本編の撮影とは別に「撮影会」と呼ばれるプレスイベントを始めたのも加藤である。「前の晩に、ウチの事務所に雑誌の編集者を呼んで、徹夜で麻雀やって、そのままタクシーで撮影現場に駆けつける（笑）。そんな感じのことを週1回くらいのペースでやってましたよ」



◀今も練馬区・桜台にある、石ノ森章太郎の自宅兼仕事場が「石森章太郎プロ」（写真はその玄関部分）。加藤たちが立ち上げ、キャラクターの版権管理等を行っているのが「石森プロ」である。設立当時の石森プロは、新宿・花園の四畳半アパートの一室だった。

杉田篤彦◎今此処に懺悔します。カード目当てで買った仮面ライダースナックをドブ川に捨てたことあります。それも段ボール1箱分……。

仮面ライダーが佇む原風景

第5回◎山岳ロケーションに恵まれた丹沢

◎高橋和光

『仮面ライダー』シリーズにおける山岳地ロケで、最も頻繁に使用されたポイントはどこか？　それは奥多摩でも秩父でもない、神奈川県西北部に位置する丹沢山塊である。

なぜなら、奥多摩や秩父は思いのほか山並みが急峻で、ロケ向きの開けたポイントが少ないのだ。ことに渓流地帯となると、道路からはるかに下った渓谷での撮影を余儀なくされてしまう。時間に追われる『ライダー』スタッフたちにとって、重い機材を担いでの徒歩移動は極力避けなければならない。その点、丹沢は、ロケ車輌の移動および駐車が容易に行える、恰好の山岳ロケーションを擁していたのである。

今回は『スーパー1』のOP撮影でおなじみの丹沢湖を中心に、往年の名ロケ地を探索してみた。

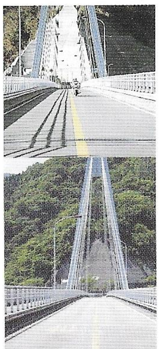
まず、国道246号線から丹沢湖へと向かう県道76号の分岐手前、東名高速道路の高架橋の下を流れる河内川の河川敷。ここが『仮面ライダー』第54話の海蛇男戦が展開されたポイントである。本編では下流から見て、右手の河原で戦闘シーンが行われていたのだが、現在その部分は完全に川の流れに没してしまっている。往時と変わらぬ東名の高架橋がなければ、見落としてしまうポイントかもしれない。



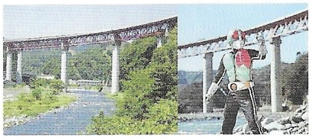
▼劇場版・地獄谷五人衆の一連は、西側の世附大橋一帯で撮影された。



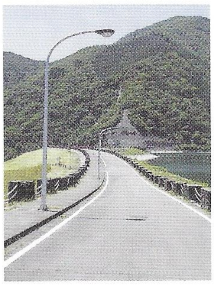
▼世附川の堰。ジェロニモ戦闘員が出現した段差の高い方の堰は、すでに消失。



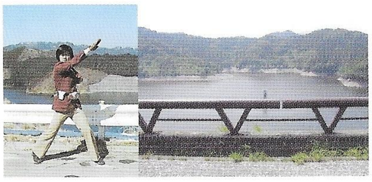
▲丹沢湖の中心部に架かる永歳橋。所在地は神奈川県足柄上郡山北町。



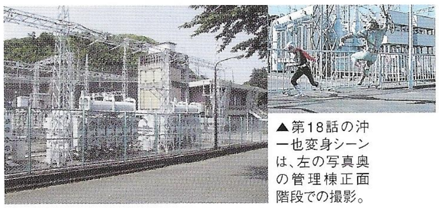
▲護岸工事で流れが変わってしまったのか、現在この河原は完全に水没。



▶『スーパー1』OPでおなじみ、三保ダムの堤体上を走る道路。



▼城山湖畔の道路。『イナズマンF』第9話のウデスパーβ戦もここで行われた。



▲第18話の沖一也変身シーンは、左の写真奥の管理棟正面階段での撮影。

その県道76号線を登り切ったところに見えてくるのが、多目的ダムとして建造された三保ダムの貯水湖・丹沢湖である。『スーパー1』OPにおけるVジェット疾走シーンのほぼすべてが、この丹沢湖周遊道路一帯で撮影されていた（初期EDもスタジオ撮影以外の大部分が丹沢湖周辺ロケ）。もちろん、劇場版『スーパー1』のOPもここでの撮影。細かいポイントについては、本誌第2号（Vol・8）所載の「OP&EDグラフィティー」と併せてご覧いただきたい。

次にご紹介するのはその西側、丹沢湖に注ぐ世附川である。これこそ、『仮面ライダー』シリーズにおける渓流ロケ地のメッカだったのだが……。残念ながら、平成6年、丹沢湖への土砂流入を防ぐ世附川貯砂ダムの建設にともない、海蛇男最終決戦の堰も、毒トカゲ男戦の吊り橋も、現在は姿を消してしまっていた。かろうじて残っているのは、さらにその上流にある小さな堰＝『X』におけるサソリジェロニモ戦が撮影されたポイントのみである。30余年という歳月の壁は、やはり想像以上に厚い。

あまりにも収穫が乏しいので、帰途は丹沢の北東、津久井郡城山町へと寄り道。目的地は、『X』第5話・藤兵衛の前での初変身～戦闘場面が撮影された城山湖（本沢ダム貯水池）、および隣接する城山発電所である。後者の場合、『スーパー1』第18話のヤッタラダマス戦が印象的だが、シリーズとしては『スカイライダー』第18話が初出となる。ちなみに『X』第5話の間巻カットは城山湖ではなく、それにほど近い津久井湖に架かる三井大橋での撮影だった。

高橋和光◎編集者。8月初旬、親父の葬儀で「川崎市北部斎苑」へ。P27で紹介している煙突は、10年ほど前に取り壊されてしまったそうです。

仮面ライダー音楽考

◎早川 優

第5回 特殊楽器の音色を追え！

～オルガン奏者・小島策朗の功績～

シンセサイザーに代表される電子楽器の開発とデジタル技術の発展とによって、現在の音楽表現の幅は無限大に広がっている。しかし筆者にしてみると、逆に極限られた機材と方法を駆使して独創的な音の創造に努力が払われた往年の音楽制作の場にこそ、豊かな表現を多く見出せるように思えてならない。

'70～'80年代に菊池俊輔が手がけた『仮面ライダー』の音楽にも、そうした音楽の「アナログ」技術を駆使してSFや怪奇表現に心を砕いた多くの成果が詰まっている。さらに新企画のテレビ映画として、海の物とも山の物ともわからずスタートした『仮面ライダー』では、音楽予算自体にしてから潤沢とはいえない状況下にあった。現在からは考えられない限られた表現、与えられた予算内でのミニマムな器楽編成……。そんな幾つもの枷を振り解く活躍をした楽器がある。小島策朗演奏するところのコンボ・オルガンだ。

コンボ・オルガンとは、器楽演奏用に多機能を与えられた電子オルガンの総称。今で言うシンセやデジタル・キーボードの元祖的存在である。小島はオルガン奏者として、コンボ・オルガンやその他の電子楽器によって表現した音を幾多の日本映画のサウンドトラックに残している。それは、たとえば『ガメラ対宇宙怪獣バイラス』のバイラス宇宙船の中に流れるストレンジな重低音だったり、テレビ映画『水戸黄門』の殺陣の音楽の中に一際目立って挿入される衝撃音だったりする。そして、我らが『仮面ライダー』では、ショッカー怪人が暗躍する際に低音で不気味に繰り返される音形や、秘密結社が禁断の果実のごとく発散する悪しき魅惑の芳香にも喩えられる、この世のものならざる甘美な旋律を担っているのだ。小島はまた、第1作『ライダー』においては、「ロンリー仮面ライダー」「仮面ライダーかぞえ歌」など、オルガンをメインに据えたメロオケ（歌入れ用のカラオケに、楽器で演奏したメロディをミックスして作る簡易インスト）の演奏も手がけている。

もちろん、小島のオルガンだけがライダー・サウンドの肝ではない。演奏に当たった手練のミュージシャンの安定した仕事があってこそ、特殊な響きは活かされていく。特殊楽器という点では、元々はハープ奏者で自ら作成した特殊楽器を録音現場に持ち込んだ渡辺順（『ウルトラQ』の有名なオープニング・カットの音色も、彼の楽器群による）の存在も見逃せない。初期『ライダー』音楽に注意して当たれば、渡辺作のテルミン（非接触で無段階の電子音を発生）やマリンブラ（ゴキゴキゴキという鈍い打撃音）の音色を聞き分けるのは容易だ。『アマゾン』などの作品では、フレクサトーン（キロロロロロ～という不思議な音色を出す。『変身忍者 嵐』の化身忍者の音楽などが有名）などのラテン・パーカッションが目立ってくる。

時代が進み、本誌が特集する『スーパー1』の時期になると、初期のシンセサイザーも取り入れられるようになってくる。オープニングや変身シーンの音響として「スーパー1」という呼び声をシンセのボコーダーでデジタル風に変調させた表現などは、いかにも'80年代的なテイストに溢れている。それぞれの時代、限られた技法を精一杯に組み合わせ駆使することで、ライダーの豊かなサウンドは形成されたのだ。

そして、すべてのライダー音楽の根幹に作曲者・菊池俊輔の存在があるのは言うに及ばない。菊池が映像音楽の多くの現場で培ってきた作編曲の技術があってこそ、まさに音のスペシャル・エフェクトとも呼ぶべき響きが生み出されていったのだ。さらに遡るなら、菊池自身の作曲への才覚がまずありきである。

本稿の最後は、菊池がもって生まれた才能と独特のメロディ・ライティングについて小島策朗が語った言葉で締めくくりたい。

「彼の音楽には、悪い意味ではなく『訛り』があるんです。弘前訛りなんですね。『タイガーマスク』にしても『仮面ライダー』にしても。あれでいいんですよ。それが聴く人の印象に残っているんだもの。『ドラえもん』といえば、菊池さんの主題歌のメロディがパッと思い浮かぶでしょう。そういう節はなかなか作れない。他の人に出せないものを作るのが、やはり作曲家ですよ」



Profile

こじま・さくろう　オルガン奏者。東京出身。疎開先の桐生の教会で触れたオルガンに魅せられ、オルガン奏者を目指す。日本音楽学校を卒業後、田端義夫さんのバックバンドのプレーヤーとして商業音楽の道へ。1958年に松竹の大庭秀雄監督作『眼の壁』（音楽／池田正義）等を皮切りに、映画音楽の仕事に手を染める。以降、伊福部昭、木下忠司、鏑木創といった面々の作品の演奏に携わる。近年は映画音楽のセッションや純粋音楽演奏に請われて参加する他、教会音楽をホームグラウンドにミサでのオルガン演奏や、賛美歌のCD録音の伴奏などを手がけている。

早川　優◎ライター。王道の管弦楽でスペース・オペラを表現した『スター・ウォーズ』など、アコースティックな手法でSFの世界観を表現した音楽に強く惹かれます。

仮面ライダー……監督紳士録

【第5回】田中秀夫

◎和智正喜

『仮面ライダー』は東映を代表する児童向けキャラクタードラマである——それに異論を唱える者はいないだろう。その証拠に現在も新作が作られ、人気を呼んでいる——だが、それぞれの時代の要請から、『ライダー』が表舞台から消えていた時期があったのも、また事実である。そうした『ライダー』不在時期に、その骨太な演出で、東映が誇る数々のキャラクタードラマ——『快傑ズバット』『宇宙刑事』『スケバン刑事』——といったシリーズで傑作、力作を撮り続けた男がいた。それが田中秀夫監督である。

変身ものは、実は苦手なんですよ

田中秀夫といえば、東映児童向けドラマを多数手がけていることで有名である。70年代においては『どっこい大作』『快傑ズバット』。80年代においては『宇宙刑事』『スケバン刑事』。また、子供向けだけでなく、『ザ・ボディガード』『ザ★ゴリラ7』『特捜最前線』『大激闘 マッドポリス'80』などの大人向け刑事、アクションドラマでの活躍も目覚ましく、東映テレビ映画の歴史を語る際、欠くことのできないキーパーソンである。

だが、そんな田中監督が『宇宙刑事』シリーズに参加する直前、『仮面ライダー』の演出を手掛けていた事実は、意外と知られていない。今回は田中監督の足跡を追いながら、監督の変身ヒーロー作品への想いを解き明かしていきたい。

「僕はもともと、学校を出てすぐ、東宝で映画の仕事を始めたんです。巨匠だった山本嘉次郎監督の現場についてました。仕事は山本監督の椅子を運ぶことですよ（笑）」

山本嘉次郎監督といえば、昭和初期から活躍する日本映画の名匠である。戦前は喜劇界の大スター・エノケン（榎本健一）の主演作を量産、戦後も東宝カラーを象徴するサラリーマンコメディの他、多数の作品を手掛けている。

「だけど、もう映画の時代でもないって雰囲気になってて、東映テレビプロができるってときに、お世話になってた人から、そっちに行ってみたらどうかって言われたんです。そこで初めて東映の仕事をするようになって、参加したのが『特別機動捜査隊』でした」

『特別機動捜査隊』は1961年から1977年まで16年間続き、全801話という、現在では考えられない長寿シリーズとなった。ちなみにこの作品では、後に東映ヒーロー作品を支える多くの監督が助監督として参加している。

「『特別機動捜査隊』以外にも『鉄道公安36号』っていう鉄道公安官のシリーズをやって、子供向けの最初の仕事というと『どっこい大作』になります。これは今でも大好きな作品ですよ」

『どっこい大作』は1973年から1974年にわたってNET（現:テレビ朝日）で放送された、30分枠の児童向けドラマである。変身ヒーローものではないが、プロデュースを平山亨、撮影所は生田スタジオ、監督として田口勝彦、折田至、山田稔らが参加、脚本も滝沢真理、村山庄三、山崎久（田口勝彦のペンネーム）、また主人公・大作のライバルとして一文字隼人役の佐々木剛が出演するなど、『仮面ライダー』とは極めて縁の深い、いわば『ライダー』の兄弟作品である。その『どっこい大作』では、田中監督は全63話中33本を演出と、メイン監督として活躍した（パイロット編の第1、2話は田口勝彦監督が担当）。

「そうそう、『どっこい大作』も生田でしたねぇ。初めて生田に行ったときは『あー、山の中に来たなぁ』と思いました。生田の所長の内田有作さんには、よく可愛がってもらいましたよ。僕は当時から大泉に住んでいて、生田との往復は大変だったんですけど、内田さんが気を遣って、『今日は泊まっていけよ』なんて言ってくれて。すごくファミリーな雰囲気があって、近くに食べに行く店も少なかったから、スタジオでよく酒盛りをしました（笑）」

『どっこい大作』の後、田中監督は『ザ・ボディガード』『ザ★ゴリラ7』といった、後に『宇宙刑事』シリーズを企画することになる、吉川進プロデュースの大人向けアクションドラマを手がける。その後、『忍者キャプター』『快傑ズバット』（どちらも平山亨プロデュース）で、初めて変身ヒーローものの演出に挑戦。メイン監督としての責務を果たした。

「僕は変身ものは、実は苦手なんですよ。最初のうちは、表情のないお面をつけたキャラクターに、どうやって芝居をさせたらいいか、皆目、見当がつきませんでした」

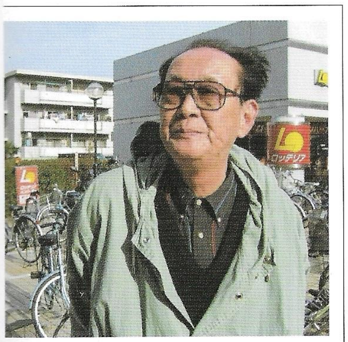
だが、そこで田中監督に強力な味方が現れる。大野剣友会で『仮面ライダー』の技斗を務めていた高橋一俊である。高橋はそのころ、すでに剣友会を離れ、自身のチーム「ビッグアクション」を率いて、『キャプター』『ズバット』の技斗を担当していた。

「高橋一俊いわく『なんでもいいんです。面白くカッコよければすべてよし』。僕はそれまで普通のアクションものはたくさんやってたけど、ぬいぐるみに入ってアクションしてもらうのは初めてで。夏なんか撮影が終わって、ぬいぐるみを脱ぐと、本当に滝のように汗が流れてるわけですよ。これは大変なことをしてるんだなぁと。高橋くんには本当に世話になりました。一本気な男でね。『キャプター』でよく覚えてるのは、主人公の忍者たちに、東京タワーの高いところでポーズを決めさせようって、彼が言い出して。『できるのか?』って心配したんだけど、『できます』ってハッキリ言って。あれは東京12チャンネル（現:テレビ東京）の放送だから。東京タワーも協力してくれて、普段は使わない出入り口を使わせてくれたりしてね。高橋くんが『仮面ライダー』でアクションシーンの演出をしていたのは知っていたので、代わりに撮ってもらったこともあります。やっぱり演出が好きだったんだと思います。頼むって言ったら、目の色が変わってましたから」

田中は『快傑ズバット』の後の『冒険ファミリー ここは惑星0番地』でも全20話中、14話を担当。続く『スパイダーマン』にも2本のみ参加した後、『仮面ライダー（新）』に声がかかる。

「『仮面ライダー（新）』に呼んでもらった理由は……正直、全然覚えてないんですよ」と田中本人は語っているが、『仮面ライダー（新）』の中盤から参加した阿部征司プロデューサーの話によると「シリーズを強化したいという方向性の中で、ライダーのデザイン変更といったことだけでなく、監督陣も新しい血を入れた方がいいんじゃないかっていう話が、毎日放送からもあった。そうした要請を受けてのことです」とのことである。『仮面ライダー（新）』と、それに続く『仮面ライダースーパー1』共に2本ずつの参加となったが、『スーパー1』の企画書には、ローテーション監督のひとりとして、田中秀夫の名前はしっかり記載されている。同時期の『特捜最前線』などがなければ、田中演出による『スーパー1』をもっと見ることができたのかもしれない。

「僕はやっぱり、生身の人間の顔が見える、感情のある芝居を撮るほうが得意だと思ってたんです。面をつけたキャラクターは、どう撮っていいかわからなくて……それでいろいろ考えて、変身したキャラクターの活躍については、一種のショー、どこまで見栄えを追及できるか、それを考えて撮るようになりました。それにしても『仮面ライダー』の人気は凄いですよね。今でも新しい作品が作られるなんて、生田時代、横で眺めているときには想像もできませんでした」

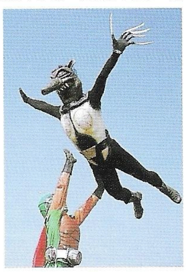


Profile

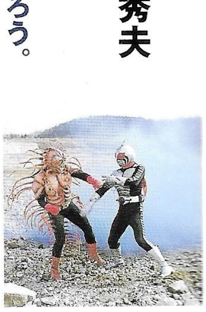
たなか・ひでお　1958年より東宝で助監督となり、『象』『善太と三平物語』『東京の休日』などで名匠・山本嘉次郎監督に師事する。1960年東映テレビプロ設立と同時に参加。長寿シリーズ『特別機動捜査隊』の現場で助監督として活躍し、1965年、同シリーズ第191話「やくざ」で監督デビューを果たす。『鉄道公安36号』『半七捕物帳』『ザ・ボディガード』など、刑事、アクションドラマを多く手がけた後、『どっこい大作』『忍者キャプター』『冒険ファミリー　ここは惑星0番地』の子供向けドラマに参加。1980年代には東映が誇るヒット作、『宇宙刑事ギャバン』から始まる『宇宙刑事』シリーズ、『スケバン刑事』シリーズにメイン監督として参加。『スケバン』シリーズでは、『スケバン刑事』『スケバン刑事・風間三姉妹の逆襲』と2本の劇場用作品も手がける。それらのシリーズと並行して『特捜最前線』等の刑事ドラマも演出。その後、企業用教育映画の制作に携わる。



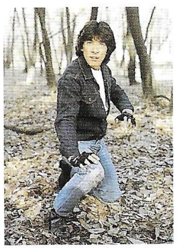
◀田中監督が『ライダー』シリーズを初めて演出した『仮面ライダー（新）』第29話「初公開! 強化スカイライダーの必殺技」。怪人ヒカラビーノが子供たちにミイラの仮面を配り、ミイラ軍団を組織しようと企む。ミイラがモチーフになった怪人故、随所に見られる恐怖描写が光る。



▶『仮面ライダー（新）』で田中監督が担当したもう1本、第30話「夢を食べる?　アマゾンから来た不思議な少年」。第28話でパワーアップを遂げたスカイライダーを印象づけるべく、第29話のスカイスクリューキックに続き、この回では新技・必殺空中稲妻落としを披露。「変身した後は（技斗に）お任せで」と田中監督は語っているが、監督が保存している脚本には、アクションシーンにも赤鉛筆の書き込みが残され、全編にわたっての演出へのこだわりが窺われる。



▶『仮面ライダースーパー1』第14話「ドグマ全滅?　悪魔博士の笑いガス」。ドグマはナチスドイツの科学者ゾルベゲール博士を蘇生、博士が発明したRガスを地上にばらまく。だが、博士はドグマの支配を狙い、反乱を起こす。博士にそそのかされ、ともにドグマを裏切る怪人ムカデリヤ。脚本段階での描写以上に、ムカデリヤの人間（?）臭いキャラクター造形に力が入れられている。



◀『スーパー1』第15話「天才怪人対ライダーの知恵くらべ」。沖一也の大学時代の友人・小針。彼は自分が一也より優秀であることを示すため、怪人ライオンサンダーとなる。脚本ではライオンサンダーを破った沖一也の前に、谷やハルミたち仲間が駆けつけるという明るいエンディングだが、完成したフィルムでは、一也がひとり悲しみを噛みしめる、孤独なシーンに変わっている。

和智正喜◎小説家。田中監督の代表作『怪傑ズバット』のDVDが決定。そろそろ『どっこい大作』も見たいですね。

石ノ森章太郎を継ぐ者

仮面ライダーマンガ家列伝
◎五十嵐浩司

第5回◎シュガー佐藤

シュガー佐藤が『仮面ライダー』シリーズのマンガに携わったのは、1987年の『仮面ライダーBLACK』が最初である。だが、佐藤と仮面ライダーの出会いは、ずっとそれ以前にさかのぼる。

「僕は子供のころからマンガが大好きでしてね。同じ宮城の出身ということもあって、特に石ノ森章太郎先生には憧れていました。その思いが高じ、ついに意を決して先生の実家を訪ねることにしたんですよ」

兄にともなわれ、石ノ森の実家がある宮城県中田町を訪ねた佐藤は、そこで石ノ森の実父に謁見。アシスタントとして働きたい旨、熱弁を振るったという。そんな佐藤の熱意にほだされた実父は、その場で東京の石ノ森に電話を入れ、経緯を説明。「そういうことなら、とりあえずこっちに向かわせてくれ」と、佐藤は事実上、石ノ森からの内諾を取り付けることに成功したのである。

「最初に石ノ森先生にお会いしたのは、1971年の春ごろ、場所は桜台の仕事場でした。そのとき、ちょうどチーフアシスタントの石川（森彦）さんが『仮面ライダー』の背景の仕上げをしていたんですよ。ライトがぐるぐる回っている場面で、今も印象に残っています」

今も佐藤の記憶に残る場面とは、『週刊ぼくらマガジン』1971年16号掲載の『仮面ライダー』連載第1回「怪奇くも男」の開巻部を指している。偶然とはいえ、後の『仮面ライダー』マンガ執筆との運命的な出会いを感じずにはいられない。

さて、アシスタント志望の佐藤ではあったが、すぐにマンガ製作の現場に入ることはできなかった。ちょうどそのころは人員が足りていた時期でもあり、佐藤はアシスタントの席が空くまで、石ノ森の義弟が経営するレストラン「キューピー」で出前持ちのアルバイトをすることになる。やがて、1971年の末より、石森プロでのアシスタント時代が始まるのだった。

「久しぶりに石森プロに行ったとき、玄関に大きな仮面ライダーの人形が置いてあって、とてもインパクトがありましたね。それを目にした瞬間、春に石ノ森先生の仕事場で見た『仮面ライダー』が、すでに大ヒットキャラクターに成長していたことを知りました」

ちなみに〝大きな仮面ライダーの人形〟とは、玩具メーカーのタカトクがデパートなどの設置用に作った、カプセル玩具用の自動販売機『ジャンボキャラクター』である。仮面ライダー（2号、新1号、V3）を始め、当時の特撮ヒーローが多数商品化されていた。2004年の現在も、桜台の石森章太郎プロには仮面ライダーの『ジャンボキャラクター』が往時のまま置かれている（30ページ下段参照）。

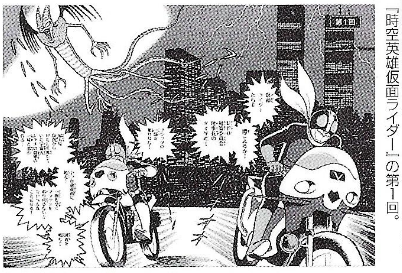
その後、佐藤は『変身忍者 嵐』『ロボット刑事』のアシスタントを担当した後、『小学二年生』の『イナズマン』でデビューする。そして、いくつかのコミカライズを手がけた後、1977年の「小学館新人コミック大賞」で入選を果たした。この入選がキッカケで、佐藤は石森プロから独立し、そのちょうど10年後に『仮面ライダーBLACK』を描くことになる。

「僕は『テレビランド』で描いた『仮面ライダーBLACK』『仮面ライダーBLACKRX』が一番印象に残っています。アシスタント時代に仮面ライダーのカットを描いていたときは〝キャラクターの頭が大きすぎるよ〟なんて注意を受けていましたが、『BLACK』はスムーズに描けたと思います。ストーリーはTVのシナリオを参考にして、物語の要点をなるべく崩さずに伝えるよう心がけましたね。『BLACK』シリーズの後、オリジナルものの『時空英雄仮面ライダー』を描きましたが、あれも平山（亨）さんの原案通りにやりました。怪人のデザインだけは僕のオリジナルですが（苦笑）」

現在は、主に時代劇漫画で活躍している佐藤だが、TVキャラクターのコミカライズも機会があれば、ふたたび描いてみたいと語る。そんなジャンルに固執しないニュートラルなスタンスもまた、石ノ森章太郎から受け継いだものと言えるだろう。

シュガー佐藤『仮面ライダー』シリーズ執筆作品一覧

仮面ライダーBLACK
■『テレビランド』1987年11月号〜1988年10月号
仮面ライダーBLACK RX
■『テレビランド』1988年11月号〜1989年11月号
時空英雄仮面ライダー（構成／平山 亨）
■『テレビランド』1989年12月号〜1991年1月号



◀『テレビランド』1989年12月号掲載の『時空英雄仮面ライダー』の第1回。



Profile

しゅがー・さとう　昭和28（1953）年4月28日、宮城県生まれ。1971年に石森プロ入社。最初に担当したのは『原始少年リュウ』の背景アシスタント。1973年に『イナズマン』（小学二年生）でデビュー（佐藤利夫名義）。その後、第1回「小学館新人コミック大賞」の一般コミック部門に応募し、『ゴトンゴトン』で入選を果たす（グロテスク佐藤名義）。石森プロから独立後、『宇宙からのメッセージ　銀河大戦』『サイボーグ009』『電子戦隊デンジマン』『太陽戦隊サンバルカン』『大戦隊ゴーグルV（ファイブ）』（てれびくん）等のコミカライズを手がける。最新作は『銭形平次捕物控』（漫画 時代劇ファン）。

五十嵐浩司◎シュガー佐藤先生の『時空英雄仮面ライダー』の単行本はミリオン出版より現在発売中です。（『仮面ライダー11（イレブン）戦記』に収録）

ヒット商品の舞台ウラ

第5回 ドレミ（ブリヂストンサイクル）

◎高橋和光

「遠い国からやってきた　強い仲間だドレミ　悪者なんか恐くない　イジメっ子でも恐くない　さあゆけドレミ　僕らのドレミだ」

コアなライダーファンにはおなじみ、子門真人が歌うブリヂストンサイクル（当時の社名はブリヂストン自転車）の子供向け自転車『ドレミ』のCFソングである。画面では、本物そっくりの仮面ライダーコスチュームに身を包んだ少年が、宇宙惑星を想わせるセットの中を『ドレミ』で縦横無尽に疾駆。そして最後に彼は、脱いだライダーマスクを片手にこう語りかけるのだ。「ドレミに乗って仮面ライダーになろう」

このCFを見たライダーエイジの多くが思ったに違いない。「ドレミさえあれば、僕も仮面ライダーになれるんだ！」と——。

「このときの『ドレミ』は、本体に絵や写真の入ったキャラクター自転車ではありません。本体にそうした図柄を入れるようになったのは、1973年の『ドレミまりちゃん』（当時のアイドル歌手・天地真理がモチーフ）からになります。ただ、子供車の宣伝にキャラクターを採用したのは、これが業界でも初の試みでした」（ブリヂストンサイクル（株）販売企画部・松森好男）

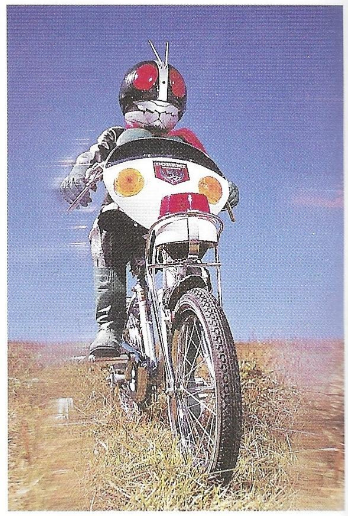


◀小学館の『幼稚園』1973年2月号に掲載された『ドレミ』の広告。サイズやカラーリングも増え、全9種類が発売中とのこと。メインビジュアルは“ショッカーライダー出現!?”と見まがうユニークなもの。こちらの造型もエキス・プロが担当。



▶秋田書店の『別冊冒険王』1973年5月号に掲載された『ドレミ7』の広告。皮肉なことに、メイン掲載誌である弊社の『たのしい幼稚園』はミヤタ自転車との契約が継続中だったため、ブリヂストンサイクルの広告は一切掲載されなかった。

▼雑誌宣伝用に撮影された『ドレミ』のイメージ写真。撮影は新発売に合わせ、第3クール末期に行われた。ちなみに子供がまとっている2号ライダーのマスクとスーツは、本家エキス・プロダクションの手により、CF用に新造されたものである。



『ドレミ』自体の発売は、ライダーブームが急上昇しつつあった1971年末。『仮面ライダー』の番組スポンサーでもあったブリヂストンサイクルが、新たなニーズを開拓すべく立ち上げたブランドだった。発売当初は3〜4歳児向けの12インチ「DM－3B」と、4〜6歳児向けの16インチ「DM－5B」の2種のみだったが、やがて番組内に「少年仮面ライダー隊」の設定が導入されたことで、1973年からは小学生を対象とした『ドレミ7』（6〜10歳児向けの20インチ「DM－7B」）も発売。番組内に多数の実車を提供する一方、「少年仮面ライダー隊」をメインに据えた新CFを製作するなど、『ドレミ』はライダーエイジの間に、着々とそのブランドイメージを根付かせてゆく。

「初期の2タイプは、最終的に1971〜76年まで販売し、累計で100万台を超える売り上げを記録しました。最盛期の1972〜73年には、年間30万台以上を販売しています」（同）

ちなみに、当時の販売価格（このころは「現金正価」と表記）は1万5900〜1万7900円。『ドレミ7』に至っては1万9900円というお値段である。まだまだ子供たちにとって〝マイ・チャリンコ〟が高嶺の花であった時代背景を考えると、まさに『ドレミ』はライダーブームを象徴する大ヒット商品だったと言えるだろう。

担当者が「この自転車から子供車におけるキャラクターの重要性が認識され、ヒット商品を連発するキッカケになったと思います」（同）と語るとおり、同シリーズは以後も『ドレミアグネス（アグネス・チャン）』『ドレミヤングリーグ（プロ野球・球団キャラ）』『ドレミ宇宙戦艦ヤマト』『ドレミキティ（サンリオ）』といったヒット商品を市場に送り出してゆく。無論、『スカイライダー』や『スーパー1』時期には、さらなる新商品も開発。実際のライダーマシンを模したカウル、写真をあしらったチェーンカバーなど、よりキャラクター商品としての存在感を強めたラインナップが加えられていった。

美術の三上陸男が「手近な素材を活かして作った」という『仮面ライダー』の視覚的な世界観は、想像力豊かな子供たちに初めてリアリティーという概念を植え付けた。そう、仮面ライダーの愛車・サイクロン号を想起させる『ドレミ』は、ライダーごっこに究極のリアリティーを醸し出す〝なりきりグッズ〟の決定版だったのである。

……初めて乗れるようになったのが小学校3年生。ああ、こんなカッコイイ自転車を早くに買ってもらっていれば……。

お詫び／第2号（Vol.8）・14〜15ページ、17ページに表記されているキャラクター名「谷源治郎」は、「谷源次郎」の誤りです。お詫びして訂正いたします。